

男子个性动态素描

日本漫画大师倾情奉献 男子动态造型权威指南

本书适合初、中级读者以及专业人士

[日] 柳泽康介 角丸圆 / 编著

日本漫画大师讲座

16.

男子动态素描

“技法圣经”

解析男子个性动态造型的表现技巧

- 临摹素描的基础知识
- 变形素描的绘制技巧
- 用漫画素描来描绘脸孔和身体
- 动态素描的透视表现



中青雄狮

中国青年出版社



从临摹开始创作拥有动感的男子个性素描!

- 从“临摹素描”到“变形素描”，再到“漫画素描”，最终实现“动态素描”的分阶段学习法
- 通过临摹照片学习漫画素描技巧
- 拳击、投掷、跳跃等动态的素描表现
- 用夸大透视来制作动态素描

日本漫画大师讲座 16

男子个性 动态素描

想要将男性人物生龙活虎的动作转化为魄力十足的画面，想要从各种角度熟练地描绘出人物帅气的动作……如果一上来就试图凭空描绘，往往会不知该如何下笔，很难顺利地完成作品。所以，我们首先要从极为简单的练习开始着手。从临摹照片到临摹素描，再转化为变形素描，最终得到理想的动态素描，是本书讲解的主体内容。

本书是柳泽康介老师和角丸圆老师精心编著的漫画技法教程，全书用生动的图例讲述充满个性的男子动态表现要点，并辅以简明扼要的图注，使读者可以深入了解相关技法关键点，掌握实用的动态素描透视表现技巧。相信本书能够为广大动漫爱好者画出充满动感而个性十足的男子角色提供有益的学习参考。

策划编辑 / 白 峥 唐丽丽
责任编辑 / 刘冰冰
助理编辑 / 张 敏
封面设计 / 六面体书籍设计
唐 棣 孙素锦

联合推荐

有妖气
WWW.UYY.COM

漫域
www.comicyu.com

土豆动漫
cartoon.tudou.com

微漫画
manhua.weibo.com

上架建议：动漫-卡通

ISBN 978-7-5153-2383-1



9 787515 323831 >

定价：39.80元

男子个性动态素描

[日] 柳泽康介 角丸圆 / 编著

日本漫画大师讲座

16.



中国青年出版社

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由日本 HOBBY JAPAN Co., Ltd 授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室
010-65233456 65212870
<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社
010-59521012
E-mail: cyplaw@cypmedia.com MSN: cyp_law@hotmail.com

Dynamic Dessin Lesson Book Danshihen Trace kara Hajimeru Ugoki no Aru Sokubyou Dessin

©Kosuke Yanagisawa / HOBBY JAPAN

All rights reserved.

Chinese (in simplified characters only) translation rights arranged with HOBBY JAPAN Co., Ltd.
through Toppan Printing Co., Ltd.

版权登记号：01-2014-2197

图书在版编目(CIP)数据

男子个性动态素描 / (日)柳泽康介, (日)角丸圆著; 丁莲译. —北京: 中国青年出版社, 2014.5

(日本漫画大师讲座)

ISBN 978-7-5153-2383-1

I. ①男… II. ①柳… ②角… ③丁… III. ①男性—漫画—人物画技法—素描技法 IV. ①J218.2 ②J214

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 079663 号

策划编辑：白 峥 唐丽丽

责任编辑：刘冰冰

助理编辑：张 敏

封面设计：六面体书籍设计

唐 棣 孙素锦

日本漫画大师讲座⑩男子个性动态素描

(日)柳泽康介 角丸圆 / 著 丁莲 / 译

出版发行： 中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条 21 号

邮政编码：100708

电 话：(010) 59521188 / 59521189

传 真：(010) 59521111

企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

印 刷：北京利丰雅高长城印刷有限公司

开 本：787 × 1092 1/16

印 张：11

版 次：2014 年 8 月北京第 1 版

印 次：2014 年 8 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-2383-1

定 价：39.80 元

目录

第1章

描绘临摹素描

9

本书的目的	3	阶段 1 什么是临摹素描?	4
阶段 2 其一 什么是变形素描?	5	阶段 2 其二 什么是漫画素描?	6
阶段 3 动态素描是什么?	7	描绘时的姿势	8
在开始描绘临摹素描之前	10	临摹素描的关键点	12
临摹素描中必要的线条练习	14	如果想要完成立体式的临摹素描的话	16
临摹素描的实践课程			
站立姿势的正面角度	22	站立姿势的斜侧面角度	28
站立姿势的侧面角度	34	站立姿势的应用	40
临摹素描的实践课程			
特写的正面角度	44	特写的斜侧面角度	46
特写的侧面角度	48		
通过临摹喜欢的插图来进行学习	50	绘制临摹素描时的“三不主义”	52

第2章

描绘变形素描

53

在开始描绘变形素描之前	54	人体的基础知识	56
变形素描的实践课程			
站立姿势的正面角度	60	站立姿势的斜侧面角度	62
站立姿势的侧面角度	64		
关于衣服的褶皱	68	在开始描绘半身像的变形素描之前	74
通过块面来掌握变形素描			
半身像的正面角度	76	半身像的斜侧面角度	78
半身像的侧面角度	80		
变形素描的实践课程			
特写的正面角度	82	特写的斜侧面角度	84
特写的侧面角度	86		
注重线条, 注重道具	88		

第3章

用漫画素描来描绘身体

91

在开始描绘漫画素描之前	92	就算把人物的腹肌分成 12 块也不是不可以!	92
从骨骼和肌肉到“可用的素描人偶”	96	尝试让素描人偶变得更加简单	100
漫画素描的实践课程			
站立姿势的动态状态	102	弯腰下蹲姿势的动态状态	106
通过 1、2、3 来展现“动态”的漫画素描	108		

第4章

用漫画素描来描绘脸部

133

在开始进行脸部的漫画素描之前	134	嘴巴的形状可以创造出各种不同的脸部表情	134
漫画素描的实践课程			
拳击的右直拳的场景①	136	拳击的右直拳的场景②	138
拳击的右直拳的场景③	140		
漫画素描的实践课程			
投掷的场景①	142	投掷的场景②	144
投掷的场景③	146		
漫画素描的实践课程			
跳跃的场景①	148	跳跃的场景②	150
跳跃的场景③	152		

第5章

描绘动态素描

155

在开始描绘动态素描之前	156	就算让脸上的五官超出实际可动范围也没什么关系吧!	156
动态素描的实践课程 人物脸部的伸展	158		158
用夸大透视来描绘动态素描	162	使用了扭曲的动态素描	164
动态素描的实践课程			
① 飞踢	166	② 攻击的动作	168
④ 飞起的动作	172	③ 踢球的动作	170
		⑤ 利用飘拂	174

男子个性动态素描

[日] 柳泽康介 角丸圆 / 编著

J218.2
69

日本漫画大师讲座

16.



中国青年出版社

目录

本书的目的	3	阶段 1 什么是临摹素描?	4
阶段 2 其一 什么是变形素描?	5	阶段 2 其二 什么是漫画素描?	6
阶段 3 动态素描是什么?	7	描绘时的姿势	8

第1章

描绘临摹素描

9

在开始描绘临摹素描之前	10	临摹素描的关键点	12
临摹素描中必要的线条练习	14	如果想要完成立体式的临摹素描的话	16
临摹素描的实践课程			
站立姿势的正面角度	22	站立姿势的斜侧面角度	28
站立姿势的侧面角度	34	站立姿势的应用	40
临摹素描的实践课程			
特写的正面角度	44	特写的斜侧面角度	46
特写的侧面角度	48		
通过临摹喜欢的插图来进行学习	50	绘制临摹素描时的“三不主义”	52

第2章

描绘变形素描

53

在开始描绘变形素描之前	54	人体的基础知识	56
变形素描的实践课程			
站立姿势的正面角度	60	站立姿势的斜侧面角度	62
站立姿势的侧面角度	64		
关于衣服的褶皱	68	在开始描绘半身像的变形素描之前	74
通过块面来掌握变形素描			
半身像的正面角度	76	半身像的斜侧面角度	78
半身像的侧面角度	80		
变形素描的实践课程			
特写的正面角度	82	特写的斜侧面角度	84
特写的侧面角度	86		
注重线条, 注重道具	88		

第3章

用漫画素描来描绘身体

91

在开始描绘漫画素描之前.....就算把人物的腹肌分成 12 块也不是不可以!	92		
从骨骼和肌肉到“可用的素描人偶”	96	尝试让素描人偶变得更加简单	100
漫画素描的实践课程			
站立姿势的动态状态	102	弯腰下蹲姿势的动态状态	106
通过 1、2、3 来展现“动态”的漫画素描	108		

第4章

用漫画素描来描绘脸部

133

在开始进行脸部的漫画素描之前.....嘴巴的形状可以创造出各种不同的脸部表情	134		
漫画素描的实践课程			
拳击的右直拳的场景①	136	拳击的右直拳的场景②	138
拳击的右直拳的场景③	140		
漫画素描的实践课程			
投掷的场景①	142	投掷的场景②	144
投掷的场景③	146		
漫画素描的实践课程			
跳跃的场景①	148	跳跃的场景②	150
跳跃的场景③	152		

第5章

描绘动态素描

155

在开始描绘动态素描之前.....就算让脸上的五官超出实际可动范围也没什么关系吧!	156		
动态素描的实践课程 人物脸部的伸展	158		
用夸大透视来描绘动态素描	162	使用了扭曲的动态素描	164
动态素描的实践课程			
① 飞踢	166	② 攻击的动作	168
④ 飞起的动作	172	③ 踢球的动作	170
		⑤ 利用飘拂	174

本书的目的

我希望自己能够从各种不同的角度熟练迅速地描绘出男性人物帅气的动作，但是却迟迟找不到合适的练习方法……为了帮助大家解决这一类的烦恼，我们精心策划了本书的内容。如果大家什么都不看，试图一上来就去描绘动感十足的帅气姿势，那么往往会因为觉得画起来太过复杂而陷入僵局。我想大家应该都会准备上几本用来充当资料的杂志或是姿势集放在手边。当然，如果是用自己拍摄的照片来做资料的话效果会更好。在最开始的阶段，我们要进行的练习就是去“临摹”这一类照片，让自己去熟悉现实中的人体形态。如果我们配合漫画或是插图的氛围，对“临摹素描”的人物进行变形，就会得到“变形素描”。我们还可以同时尝试挑战在没有资料的情况下去描绘“漫画素描”。我们的最终目标，就是让“变形素描”和“漫画素描”得到进一步的发展，完成一眼看去就能给读者留下深刻印象的“动态素描”。

阶段 1

临摹素描

(第 9~52 页)

我们要在临摹照片的同时，将人物描绘成更加漂亮的形状。我们首先要使用干净利落的线条，将从照片中选择出的轮廓线描绘出来。如果照片中人物的姿势看起来不自然，或者说和我们想要描绘的姿势不太相符的话，我们就要在描绘的时候对原本的形状进行修正。为了进行修正，我们要对人物的骨骼有一个基本的了解。

阶段 2 / 其一

变形素描

(第 53~90 页)

因为临摹素描中描绘的人物还是现实中的人体形态，所以我们要对他进行变形，让他看起来更像是漫画角色。这时候我们需要改变人物的头身比例，让画面的风格更加符合自己的口味。在这个环节，为了让人物的动作拥有写实感，我们要以 7~8 头身的青年人物为中心进行练习。

阶段 2 / 其二

漫画素描

(第 91~154 页)

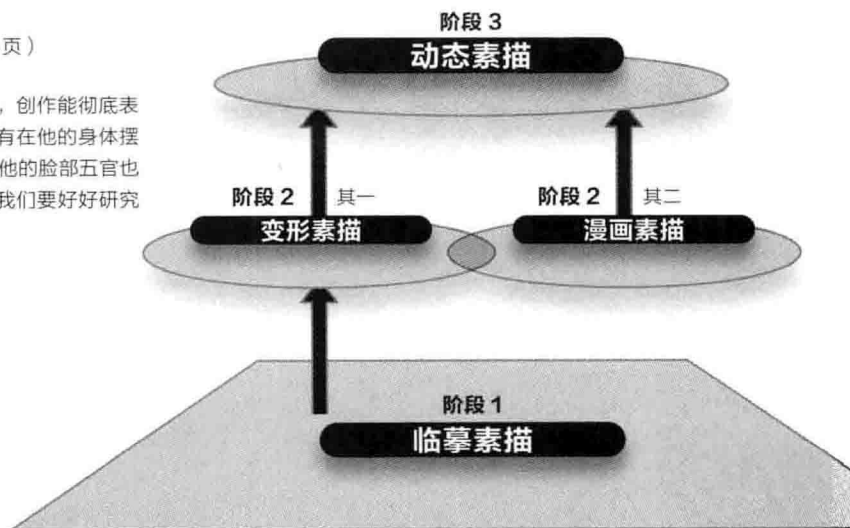
这里所说的“漫画素描”，就是让大家根据脑海中的设想来描绘出各种不同的角色。在这个部分，我们不光要让人物的头身比例有所变化，还要去尝试改变人物的年龄或是体格。这一点非常重要。在绘制草图的时候，我们要尝试使用铁丝状的素描人偶来掌握连续的动作。

阶段 3

动态素描

(第 155~175 页)

我们要以阶段 2 的变形素描和漫画素描为基础，创作能彻底表现出人物动态的素描。我们在描绘人物时，不是只有在他的身体摆出什么姿势时才需要去表现“动态”，我们还可以让他的脸部五官也大胆地活动起来，借此来创作出魅力十足的画面。我们要好好研究如何通过夸张的手法来表现人物帅气的姿势。



阶段 1 什么是临摹素描？

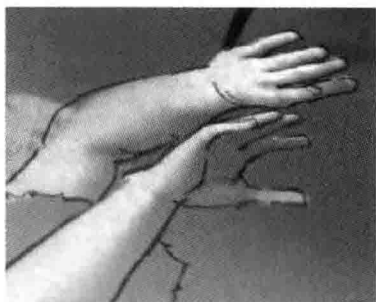
让我们以手头的照片为基础，来尝试描绘跳水的姿势吧。我们首先要将照片打印成容易描绘的尺寸，然后蒙上画纸放到临摹台上。在这个环节，我们要进行的练习就是照着图片来描摹人物的轮廓。



虽然说是临摹，但不能完全地照搬线条



尝试将人物的腿向内侧移动



描绘人物的手部时，要配合照片中的形状，用纤细的线条来画



这是用来充当素材的资料照片。照片中的人所摆的姿势是在模拟跳水的场景

下图是进行临摹素描的例子。因为就算我们完全照着资料照片来进行描摹，画出来的人物看起来也不像是在跳水，所以我们要对人物的腿部和衣服褶皱进行调整

*这里所说的临摹台，是指用树脂板之类的东西笼罩住荧光管或是LED等光源，形状类似于箱子的道具，有时候我们也会将这个道具称为调光拷贝台。

POINT 1

我们要让人物伸展开脚趾，摆出跳跃的姿势。还要略微缩小人物双腿之间的间隔，尝试让他表现出悬浮在空中的感觉。

POINT 2

我们要在人物T恤的前面多多添加表现下垂折叠感觉的褶皱，让人物看起来是处于弯曲背部状态中。

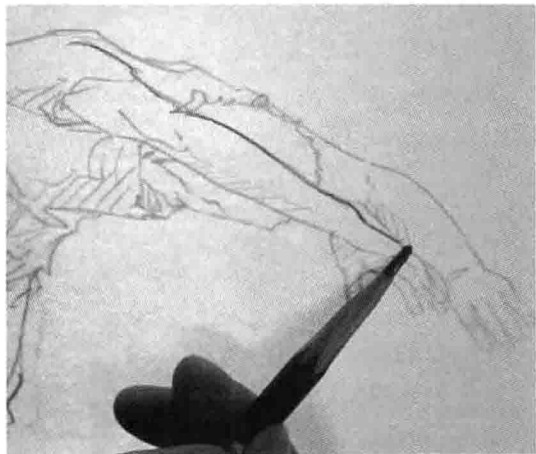
POINT 3

在人物的手臂或是手掌位于不好描绘的角度时，我们最好一面参考图片资料，一面摸索如何描绘才能让他的姿势看起来足够帅气。

临摹素描的完成

我们在练习如何利用照片来绘制临摹素描时，也要记得配合想要描绘的姿势对临摹出的线条进行加工。

我们要以临摹素描为基础，尝试描绘更具动感的姿势。为了让想要描绘的姿势的特点更加鲜明，我们要对临摹素描中的人物进行变化，这个过程就是“变形”。



我们要把在第4页中描绘出来的临摹素描放在临摹台上，然后在之上蒙上新的画纸来进行描绘



描绘概略草图

在这个环节，我们要做的不是一上来就描绘成品，而是要先尝试制作概略草图，以便摸索人物身体的形状和动作。所以我们要以临摹素描为基础，来改变人物身体的形状。

POINT 3

让人物的手进一步向前伸，表现出手和腿之间的距离感。

POINT 2

为了让T恤和短裤也拥有表现力，我们要简化人物衣服上的褶皱，同时尝试给衣服的轮廓线增添动感。

*轮廓线就是用来表示物体外侧形状的线条。

POINT 1

让人物的脚尖对齐，强调紧绷感，表现出跳跃的感觉来。

变形素描的完成

在临摹素描中，人物从肩部到手臂的线条是略微呈直线型向下延伸的，但是在变形素描中我们要对此进行改良，拉长人物身体整体的曲线，并让曲线看起来比较平缓，从而让人物看起来会跳得更远。我们要将之前描绘的概略草图垫在下面，描绘出拥有速度感的姿势来。

在描绘插图或是漫画的时候，通常大家会在什么也不看的情况下，在脑海中构建人物的姿势。这个就是漫画素描。



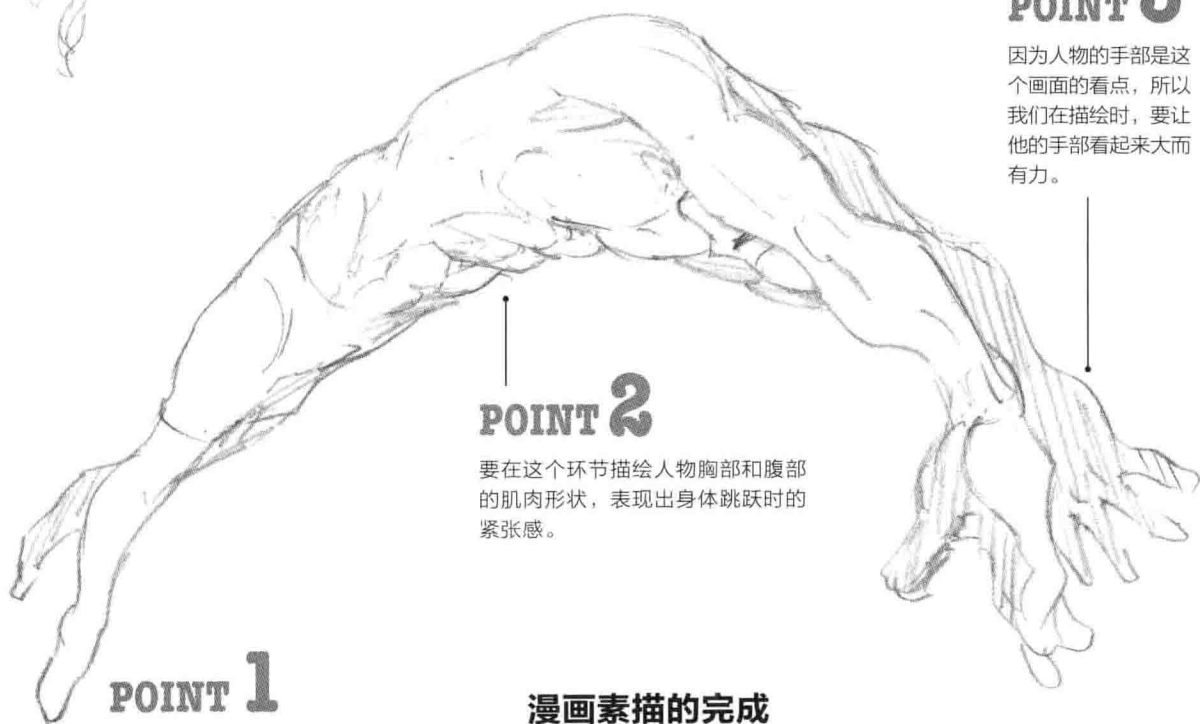
描绘结构草图

我们可以先用好像铁丝制作的“素描人偶”一样的简单草图来组装出人物的姿势。这时候我们要用图形来描绘人物的头部、手脚和关节，用三角形来描绘他的腰部。



描绘概略草图

我们要将结构草图垫在下面，一面给人物添加皮肉，一面摸索如何才能让他的身体表现出跳水时的动感。



POINT 3

因为人物的手部是这个画面的看点，所以我们在描绘时，要让他手部看起来大而有力。

POINT 2

要在这个环节描绘人物胸部和腹部的肌肉形状，表现出身体跳跃时的紧张感。

POINT 1

我们要缩小人物的脚部，并且为了表现出动感，尝试让人物的双脚微微错开。

漫画素描的完成

因为我们将这个画面设定为游泳时的开始镜头，所以描绘了穿着泳衣、身体处于紧绷状态的人物。通过放大人物向前伸出的手部，缩小他的脚部，我们可以给画面添加远近感。

阶段 3 动态素描是什么？

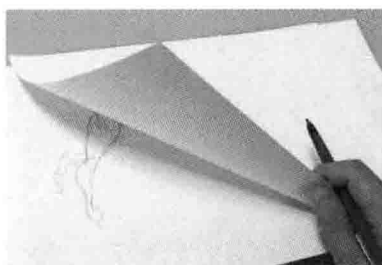
如果想要更进一步地表现出人物向水中跳下的感觉，我们在描绘时甚至可以无视人体的结构。



将草图垫在下面，描绘概略草图



弯曲人物的身体，将他的脊背画成圆弧状，然后再放置他的头部和手部



再蒙上一张画纸，进行誊清

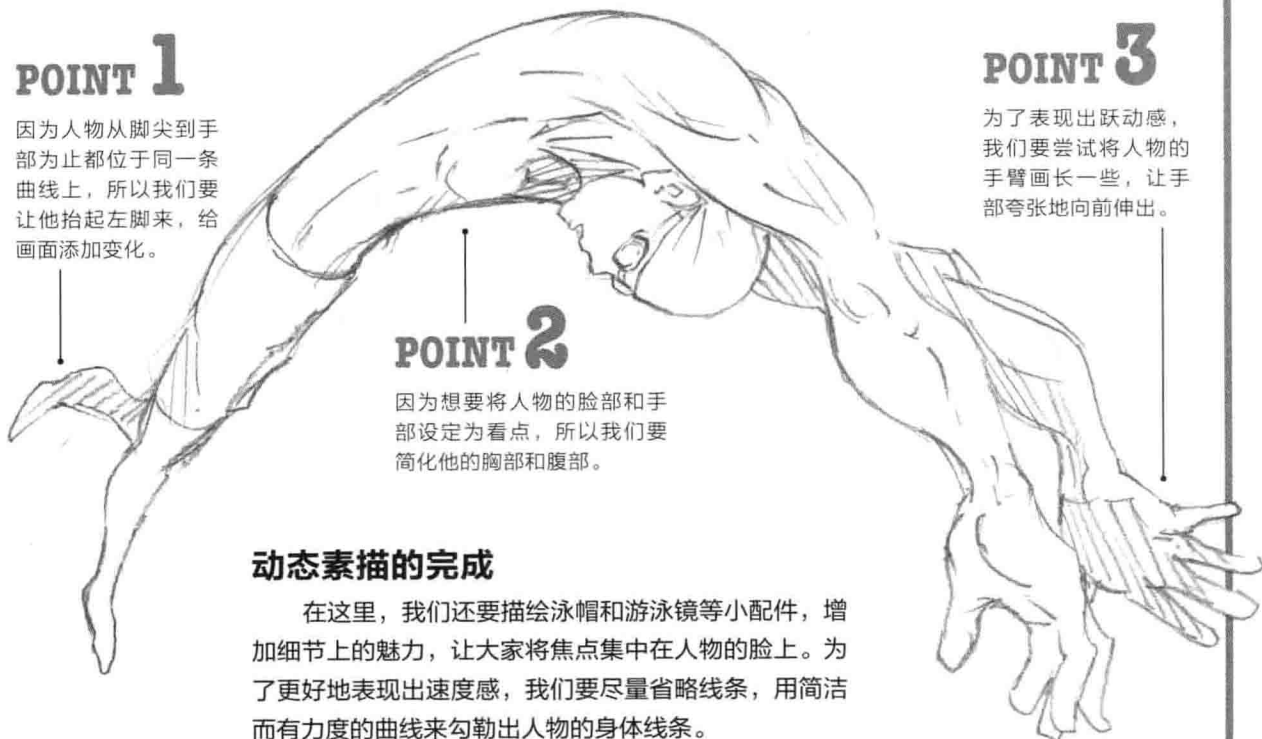


用曲线来表现人物的脊背

因为不光是手部，我们还想将人物的脸部也设定成看点，所以要尝试将头部位置大幅度向下拉

POINT 1

因为人物从脚尖到手部为止都位于同一条曲线上，所以我们要让他抬起左脚来，给画面添加变化。



POINT 2

因为想要将人物的脸部和手部设定为看点，所以我们要简化他的胸部和腹部。

POINT 3

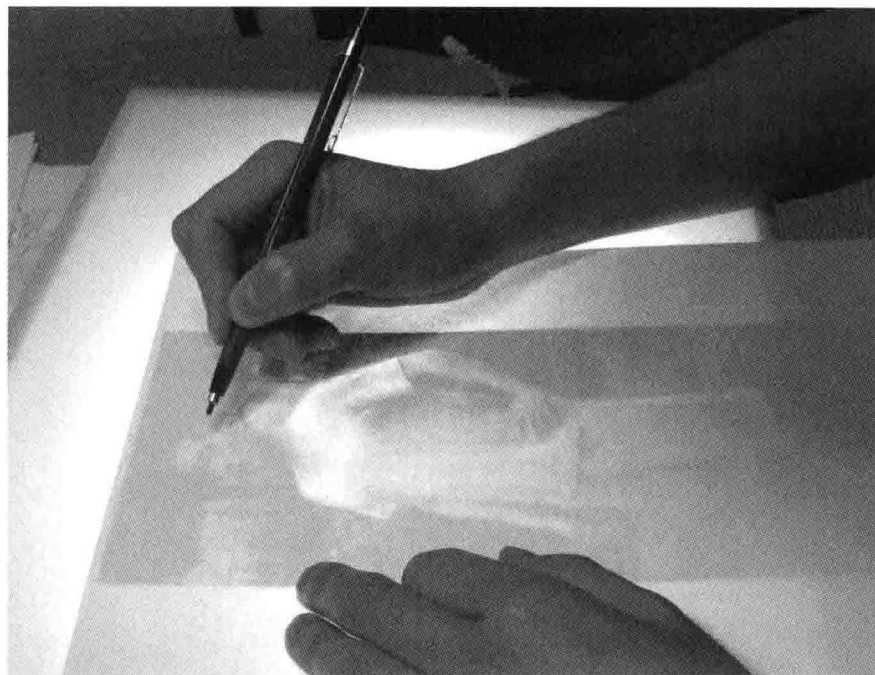
为了表现出跃动感，我们要尝试将人物的手臂画长一些，让手部夸张地向前伸出。

动态素描的完成

在这里，我们还要描绘泳帽和游泳镜等小配件，增加细节上的魅力，让大家将焦点集中在人物的脸上。为了更好地表现出速度感，我们要尽量省略线条，用简洁而有力度的曲线来勾勒出人物的身体线条。

描绘时的姿势

虽然在本书中，我们是使用临摹台来进行手绘练习，不过我们也可以使用电脑的绘图软件来进行描绘。在用临摹台进行描绘的时候，为了尽量拉开画纸和眼睛之间的距离，我们要挺直脊背坐在椅子上。这样我们在描绘时就可以让画面整体都进入视野，一面描绘，一面调整画面的平衡感。不过在描绘细节的时候，我们可以让眼睛贴近画纸哦。

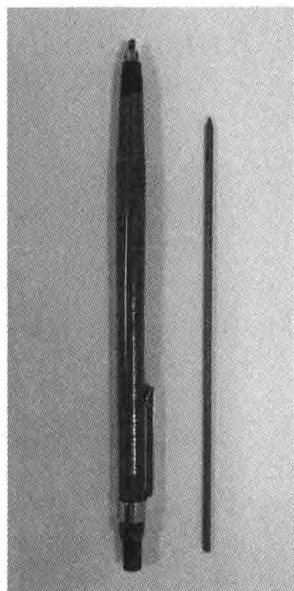


铅笔的握法

因为我觉得削铅笔比较麻烦，所以使用的是自动铅笔。2B铅笔的硬度比较适合用来画图。就算笔芯的前端变圆了我们也不用在意，照样可以继续描绘线条。在想要用强有力的线条来进行练习的时候，我会使用这样的自动铅笔或是铅笔，在想要描画纤细一些的线条时，我也会使用自动铅笔。握铅笔的基本诀窍，就是好像写字时一样让铅笔立起来。

如何按住画纸

在将画纸蒙在临摹台上进行描绘的时候，我们要用并非惯用手的那只手牢牢地按住画纸。如果无论如何都按不牢，容易让画纸出现错位的话，我们甚至可以使用胶带之类的东西来暂时固定住画纸。



作者爱用的STAEDTLER公司的自动铅笔（788C）和2B笔芯



第1章

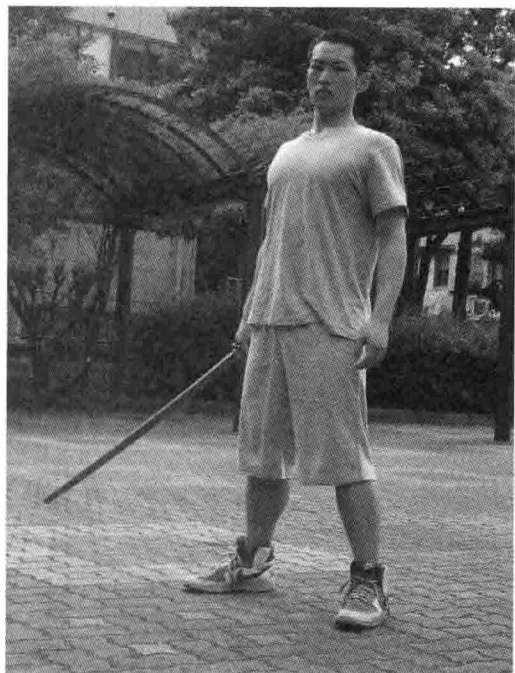
描绘

临摹素描



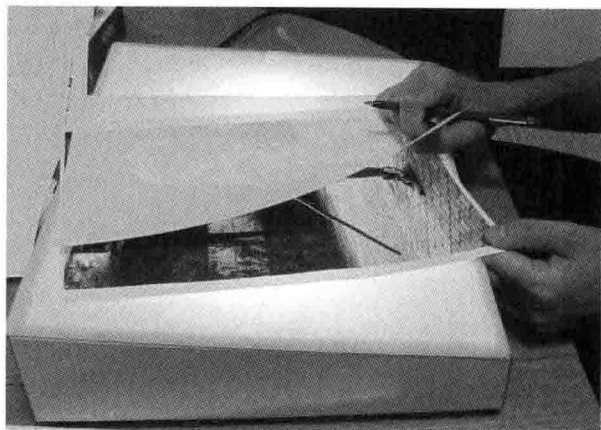
TRACE
DESSIN

在开始描绘临摹素描之前



准备用来充当资料的照片

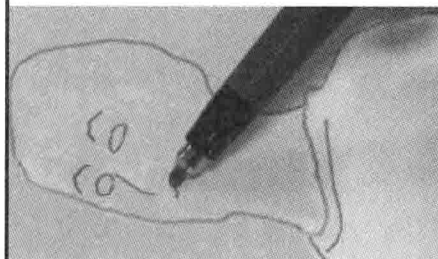
在描绘临摹素描的时候，我们最好使用A4大小的复印纸或是PM垫纸。虽说是临摹，不过我们在描绘时不用让线条的粗细和力度都保持一致。就让我们以照片为线索，抱着“我要创作出更加帅气的画面”的干劲来开始描绘吧。



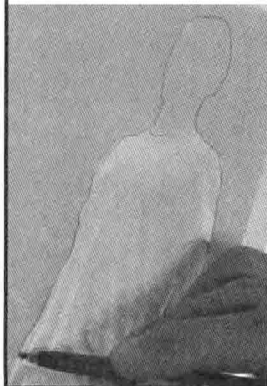
将画纸蒙在打印出来的照片上，打开临摹台的灯



新手容易犯的错误 只是单纯“描摹”不会有进步！



眼鼻口没有立体感



大家在进行临摹时，弄不好就会变成只描摹“看得见的部分”。如果人物的轮廓是被一条线串起来的话，画面就会失去平衡感

轮廓线没有张弛感

褶皱没有配合衣服的形状

在照片中形状看不清楚的那只手没有被明确地画出来

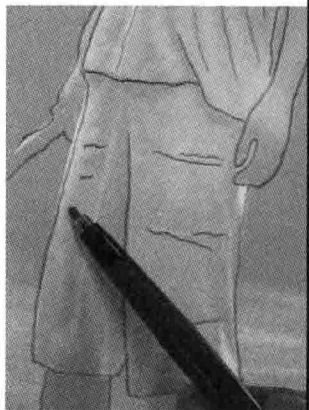
短裤的形状不是很清楚

这个部分的形状很模糊

因为昏暗而看不见的发型被省略成圆形

脖子的连接不明确

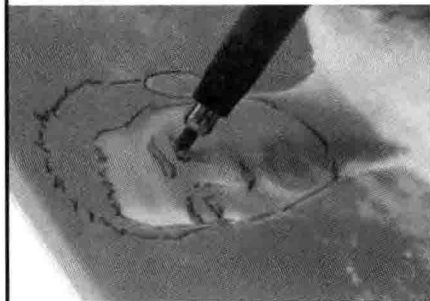
因为只是单纯描摹，所以线条看起来有种有气无力的感觉



如果描绘横向褶皱的话，就无法表现出短裤的立体感



临摹素描 不能太拘泥 于照片

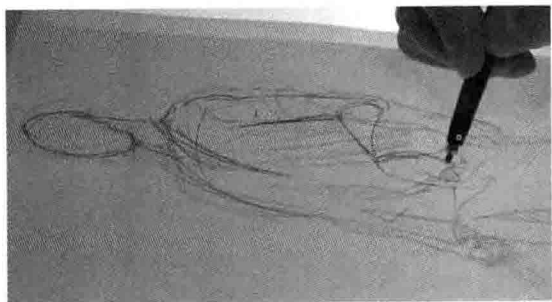


我们要将人物的眼鼻口简化成容易描绘的形状，顺着脸的方向安排它们的位置，让人物的脸部表现出立体感来



我们需要掌握的不是临摹， 而是 “临摹素描”

临摹素描的目的，不是原封不动地照搬照片，而是要获得帅气的画面，对照片进行适度的变形和演绎。也就是说我们要通过对照片形状的修正和反复的练习，掌握基础变形的人物角色的描绘方法，获得创作原创作品的能力。



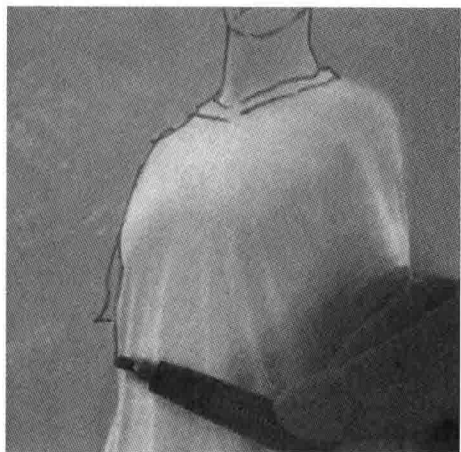
接下来我们还可以将临摹素描垫在下面，创作全新的插图



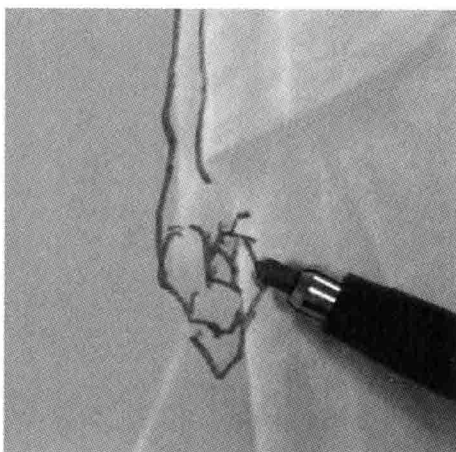
以临摹素描中的姿势为基础描绘出来的原创作品

临摹素描的关键点

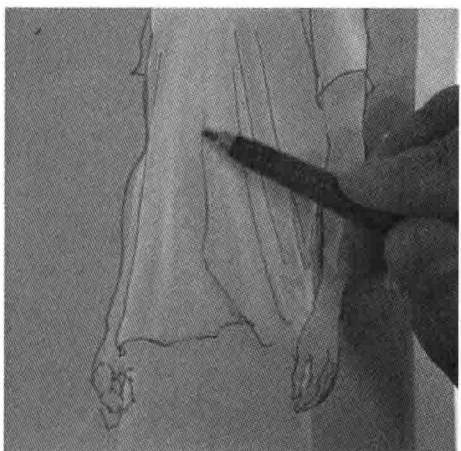
为了完成更加帅气的画面，我们需要注意下面的几点。



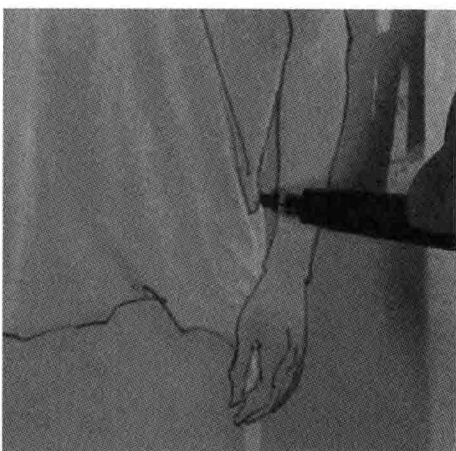
在描绘时要主动“创作”出原本看不见的右边袖子



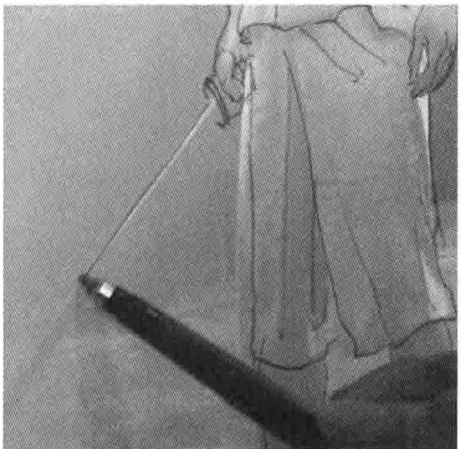
将人物握着木刀的右手移到比较靠前的地方



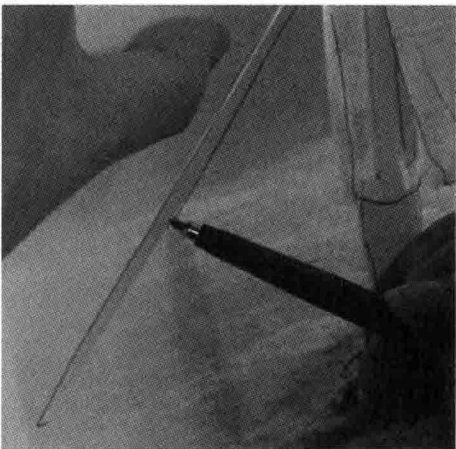
在描绘人物的服装褶皱的时候，我们只要掌握好必要的线条就可以了。如果有必要的话，还可以添加上原本不存在的线条



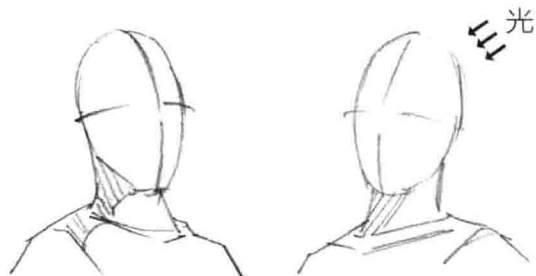
如果是衣服上凸起或是凹陷部分的褶皱，我们可以用在中途中断的线条来描绘



如果要画比较长的线条的话，我们拿笔时最好让手指位于铅笔靠后的位置

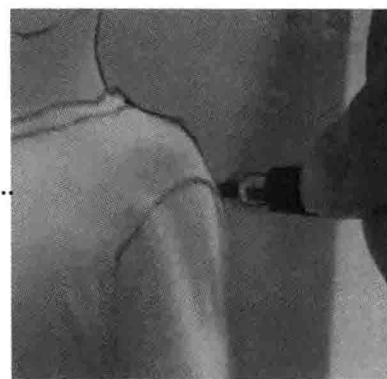


为了画出有劲道的线条，我们在描绘时最好让视野足够宽广，并用上身体的力量

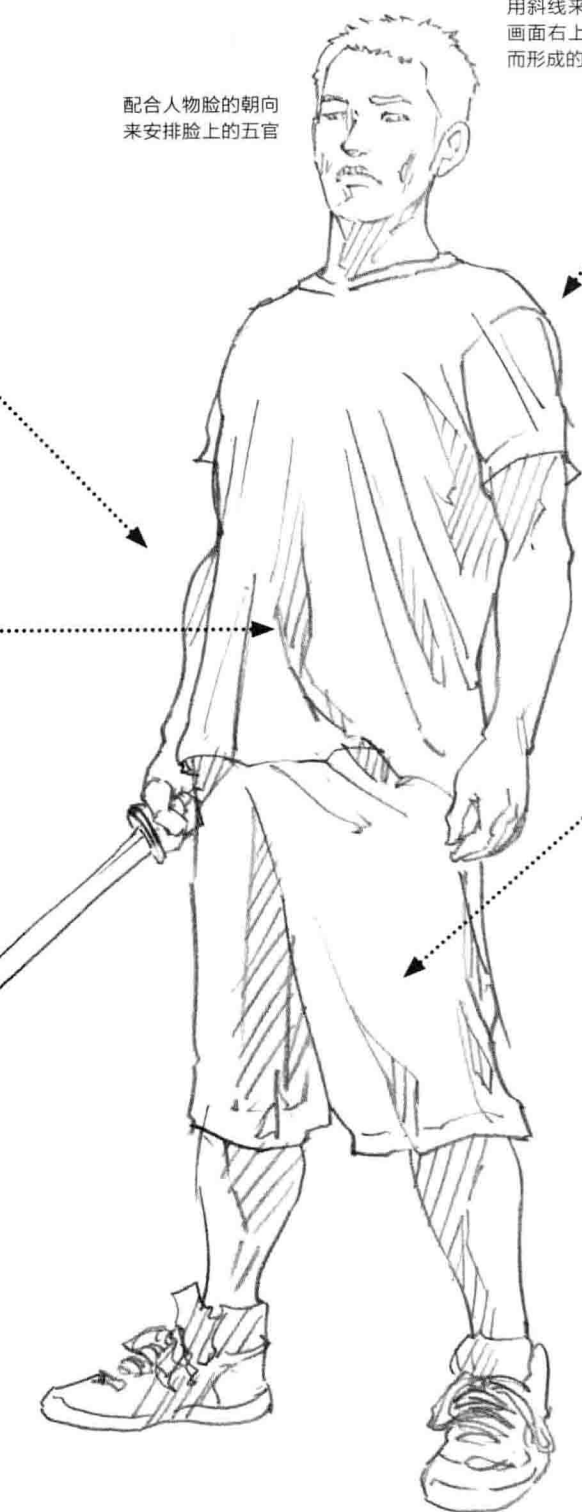


用斜线来添加由于画面右上方的光线而形成的阴影

配合人物脸的朝向来安排脸上的五官



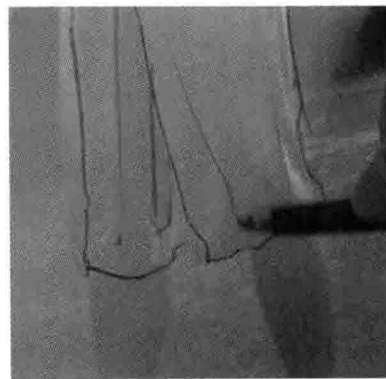
描绘T恤袖子的接缝线条时表现出立体感



略微削减短裤的右侧，强调人物胸部的张力



在想要表现短裤上的松弛褶皱时，我们也可以用在途中中断的线条来进行描绘



用有劲道的曲线来描绘人物腿部的线条



描绘鞋带的形状，表现脚的方向



在描绘时要表现出鞋子和地面接触的样子

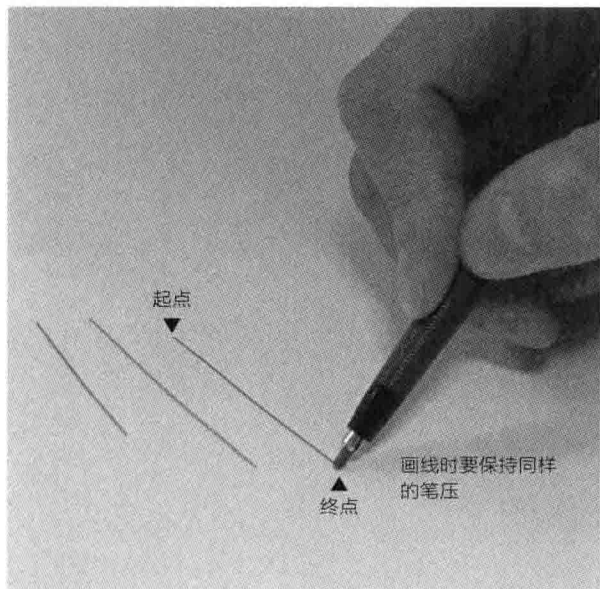
临摹素描中必要的线条练习



这个阶段的练习，主要是针对想要描绘粗略草稿时所使用的“有劲道的线条”。我们要练习的内容包括长而平滑的曲线、停止线、渐隐线及向各种不同方向延伸出去的曲线。假如我们只用指尖的笔压去画线的话，虽然可以画得比较细致，但是线条看起来会显得没有劲道。因为将来我们还要以临摹素描为基础发展出各种不同的素描，所以如果我们掌握了这些基础性线条的画法的话，将来还可以将这些画法应用在其他类型的素描中。

A 画出长线

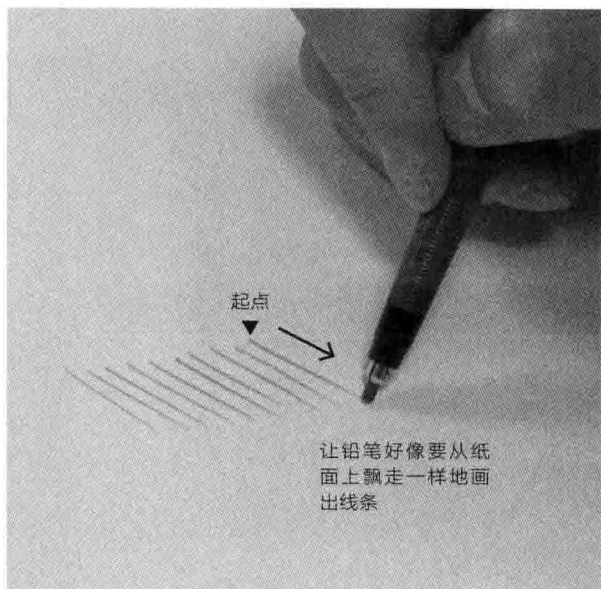
我们将把手指放在铅笔笔杆中央靠后部分的握笔方法称为“后握”。虽然在采用后握的方式时，会不太方便进行细微的控制，但是我们可以大幅度地活动手腕，相对轻松地画出平滑的线条。在握笔的时候，最好让铅笔微微向下倾。



B 画出“停止”的线条

我们将把手指放在靠近铅笔笔杆前端部分的握笔方法称为“前握”。如果想要描绘短线，或者是笔压有强弱变化的线条时，采用前握法会比较好画。

从起点到终点基本保持同样的笔压，到终点就切实地停下。在握笔的时候，最好让铅笔微微立起来。

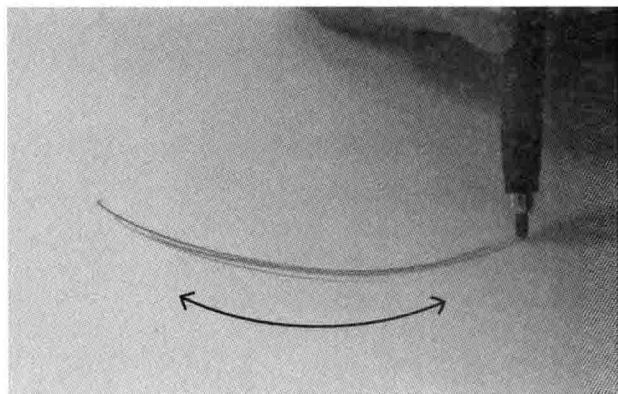
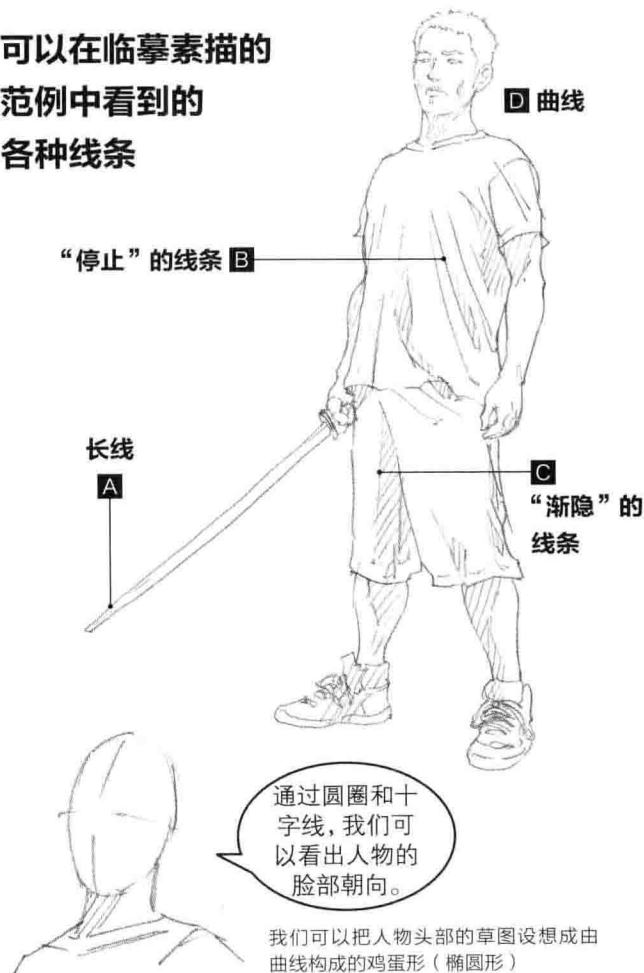


C 描绘“渐隐”的线条

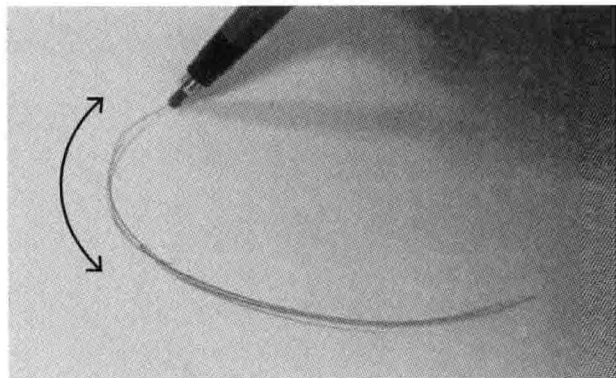
采用把手指放在铅笔前端并让铅笔竖起来的握笔方式，然后画出从起点开始笔压逐渐变弱、越往前越细的线条。

练习描绘笔直的线条和有点弯曲的线条。

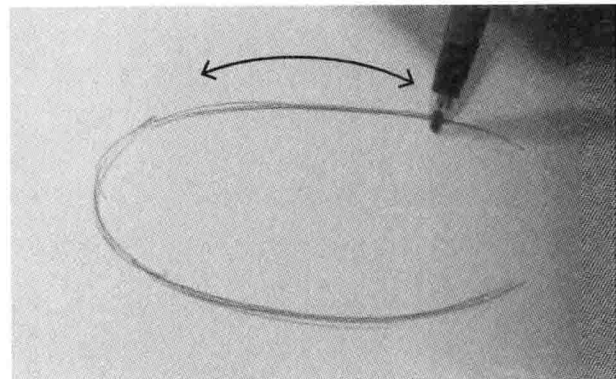
可以在临摹素描的 范例中看到的 各种线条



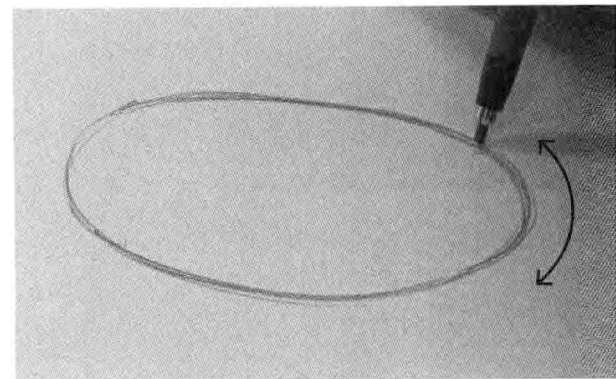
① 通过反复描绘曲线来画出椭圆形的一侧。



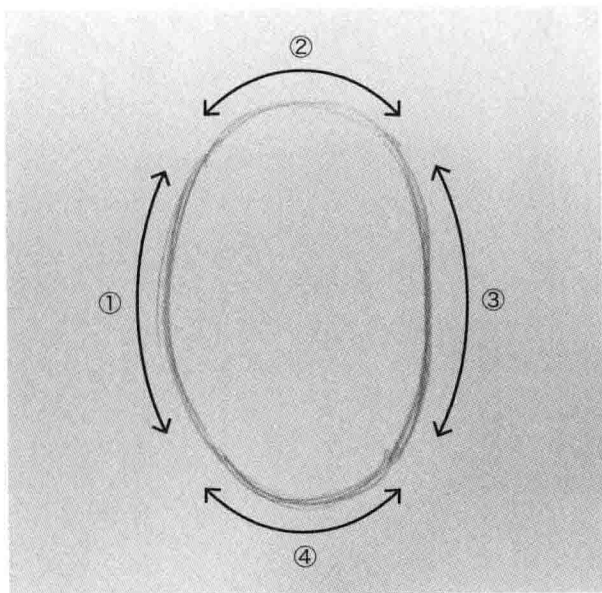
② 描绘头部上方的曲线。



③ 描绘头部另一侧的线条。



④ 封闭人物下边的线条，完成头部的描绘。

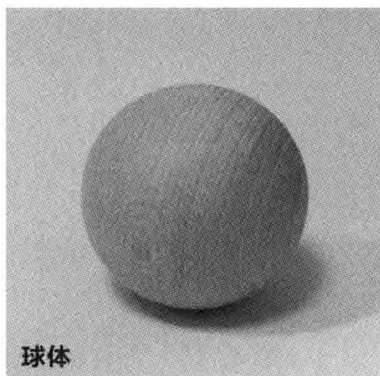


D 画出曲线

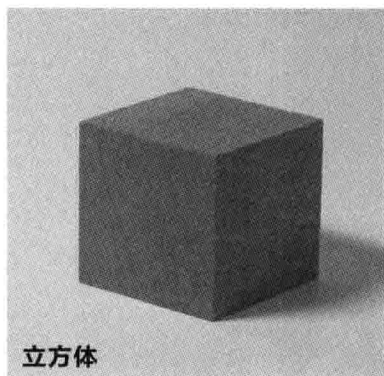
比起一口气画出圆形或是椭圆形，我们最好将它分成若干段去描绘。我们可以设想着人物头部的形状，尝试用四条曲线来描绘椭圆。

如果想要完成立体式的临摹素描的话……

就让我们使用在第14~15页中练习过的线条，来描绘具体的形状吧。也就是说我们要尝试用线条来表现出拥有立体感的球体、立方体、圆柱体和圆锥体等基本形状。



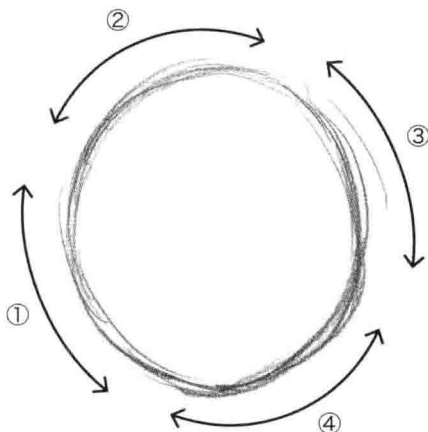
球体



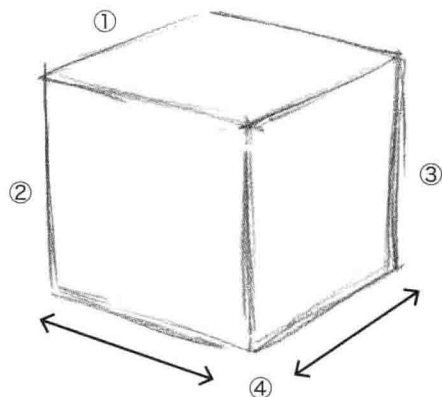
立方体

【尝试描绘基本形状的草图】

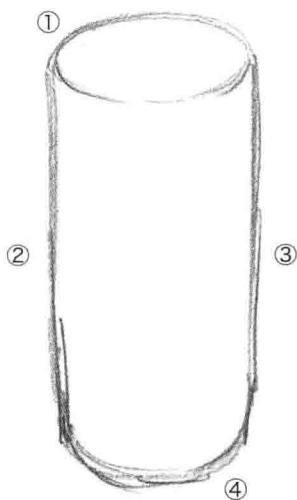
我们要灵活自如地使用长线、渐隐线、停止线、曲线来描绘物体的形状。虽然我们在下面用①~④的数字表示了描绘顺序，但是在实际描绘时不遵循这个顺序也没关系。因为这只是草图，所以画出有个大致感觉的速写就可以了。



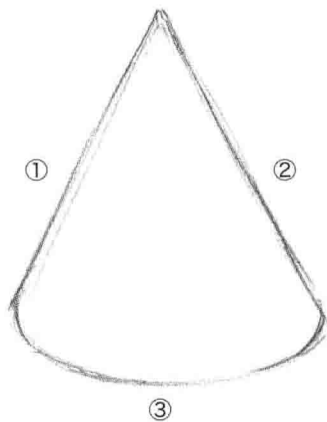
球体的轮廓线是曲线



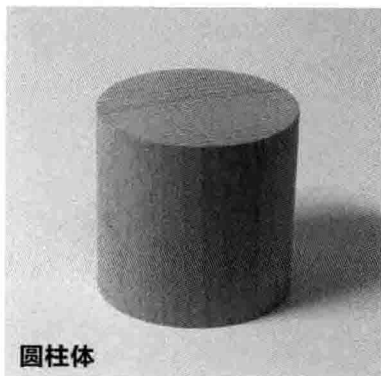
立方体的轮廓线是直线



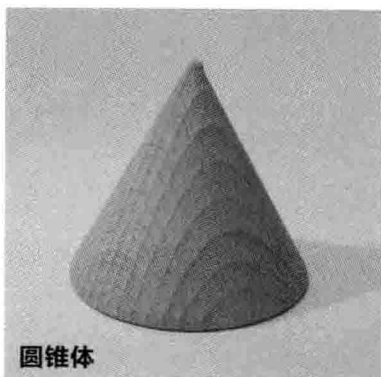
圆柱体的轮廓线是用曲线描绘的椭圆和长直线



圆锥体的轮廓线是直线和源自于椭圆的曲线



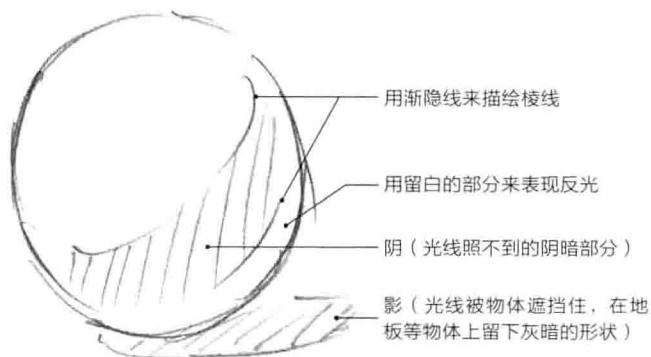
圆柱体



圆锥体

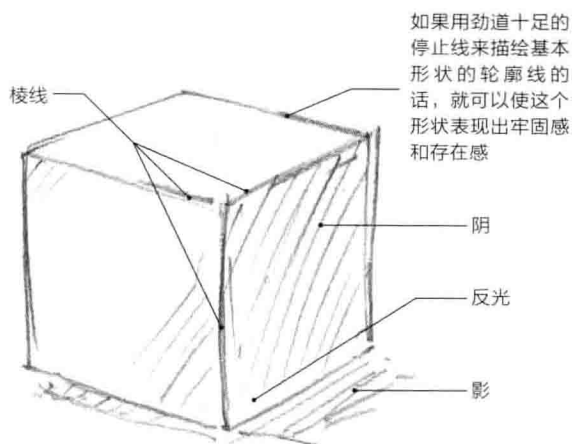
*如果大家身边就有具有基本形状的物体，建议大家可以一边观察一边进行描绘。

【用粗略的追加线来表现出写实感】



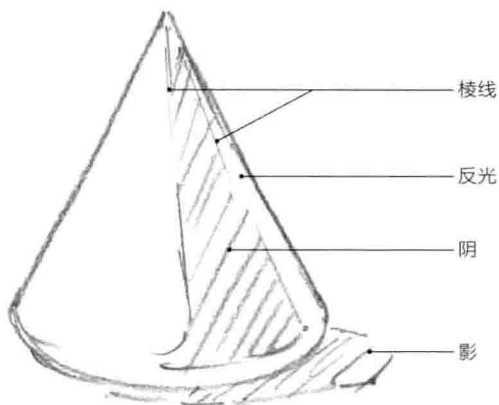
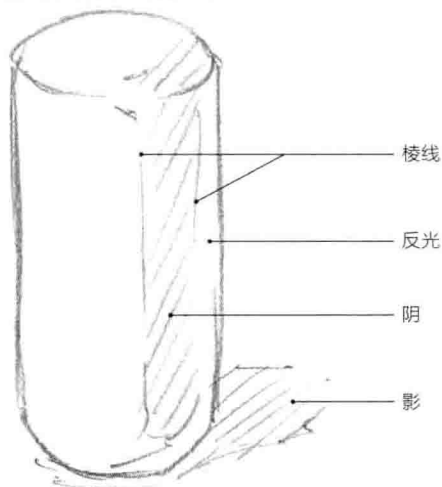
我们要将第16页的速写临摹到新的画纸上，然后调整基本形状的轮廓线，并添加上阴影。在描绘阴影时我们主要使用渐隐线，要做到用较少的线条表现出立体感

*阴和影合起来称为“阴影”。



这里所说的棱线，是指面和面之间的交接线。

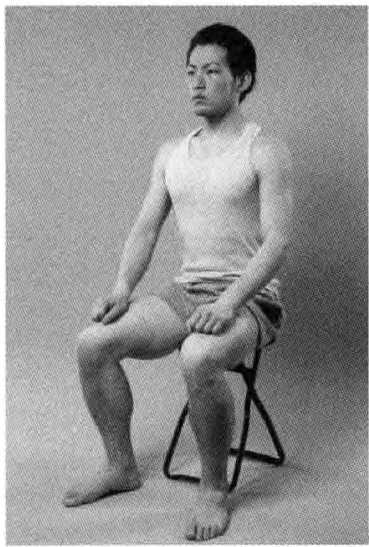
如果将立方体摆放成能看到三个面的状态的话，就可以清楚地看到三条棱线



反光，是指光线照到了周围的墙壁等物体后，被反弹回来照亮物体所产生的光。这种情况有时候也被称为“反照”

在描绘球体、圆柱体和圆锥体的时候，根据光线角度和强度的不同，棱线的位置看起来也会有所变化

立体地掌握人物身体



用来充当素材的资料照片

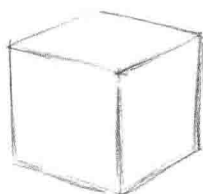


通过照片描绘出来的临摹素描

【替换成基本形状来考虑】



球体



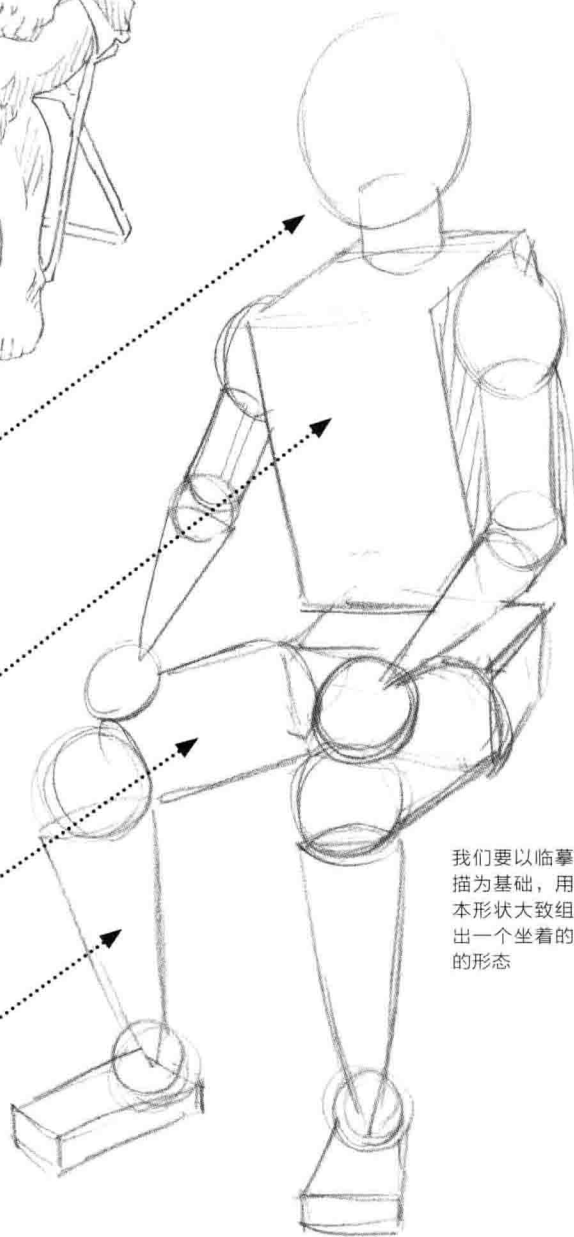
立方体（长方体）



圆柱体



圆锥体



我们要以临摹素描为基础，用基本形状大致组建出一个坐着的人的形态

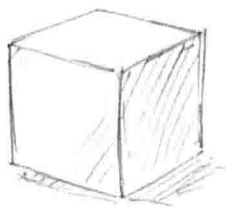
【用棱线来决定阴影的面积】



用球体来表现人物的头部和关节



用圆柱体来表现人物支撑着头部的脖子



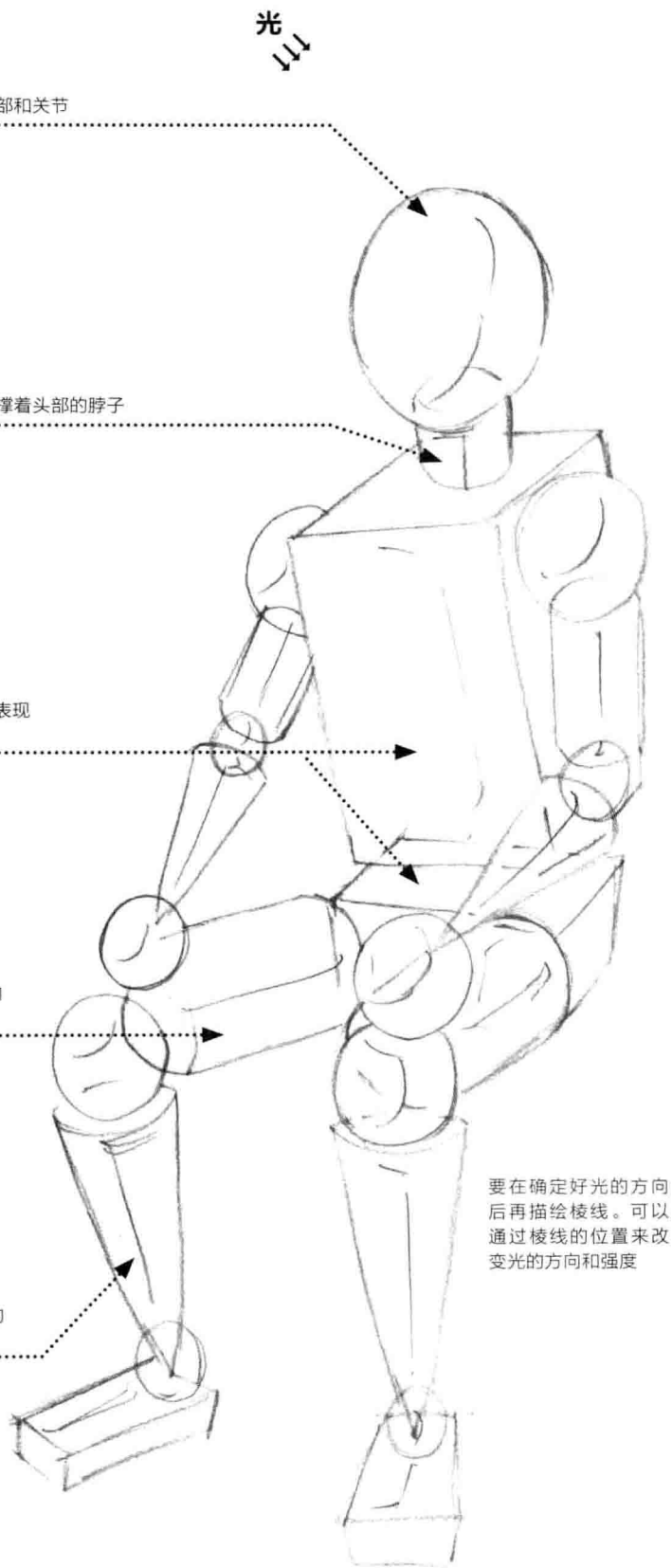
用立方体（长方体）来表现人物的躯干和腰部



用圆柱体来表现人物的上臂和大腿

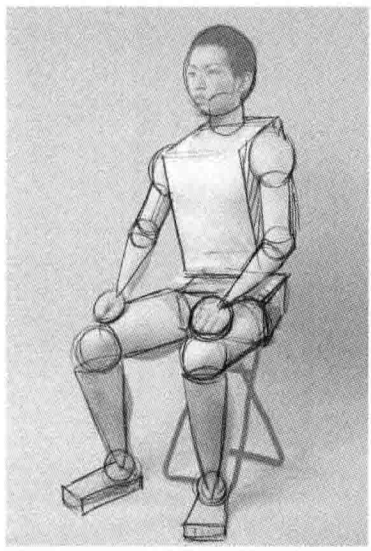


用圆锥体来表现人物的前臂和小腿

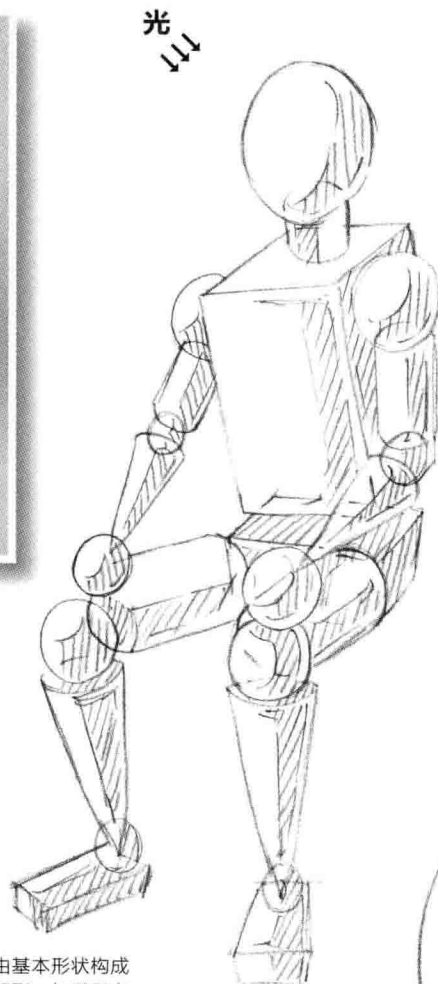


要在确定好光的方向后再描绘棱线。可以通过棱线的位置来改变光的方向和强度

用阴影来强调立体感



尝试将第18页中描绘的、由基本形状构成的人物身体和资料照片重叠到一起



在上图中，我们给由基本形状构成的人物身体添加了阴影。如果只有轮廓线的话，人物看起来只是平面的形状，但加上阴影和反光之后就拥有了立体感。需要注意的是，在描绘基本形状中那些看得见的面的同时，我们也要在脑海中设想内侧那些看不见的面的形状

就算是在绘制临摹素描，我们也不能只是单纯描摹看得见的轮廓，而是要在描绘轮廓线的时候，充分地考虑那些从人物的背后延伸到身前、拥有连续性的形状

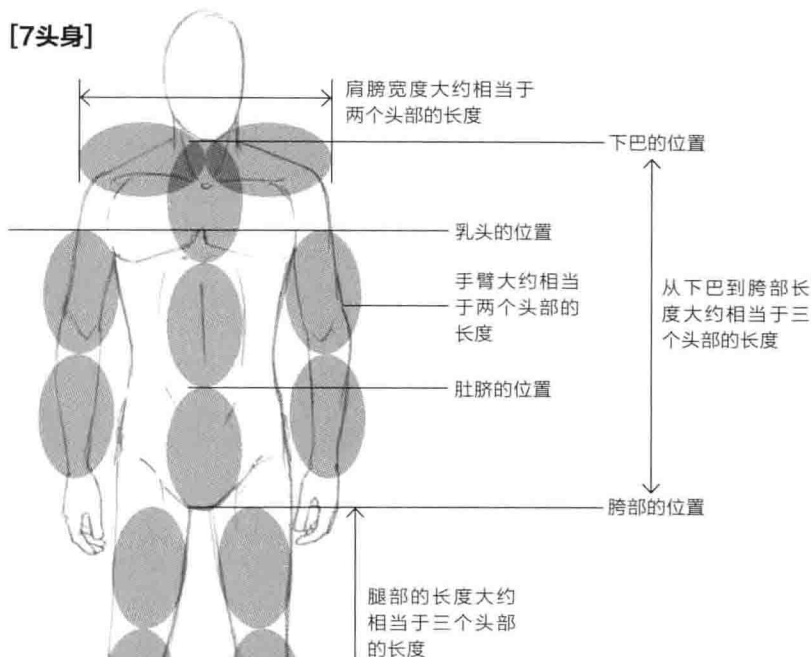
我们要配合人物身体的构造和肌肉的走向，尝试用粗细不同的线条来绘制临摹素描。在描绘线条时，我们要考虑它们从身前绕到身后，以及从身后绕到身前时的形状



如何描绘着装状态时服装下面的人物身体呢？

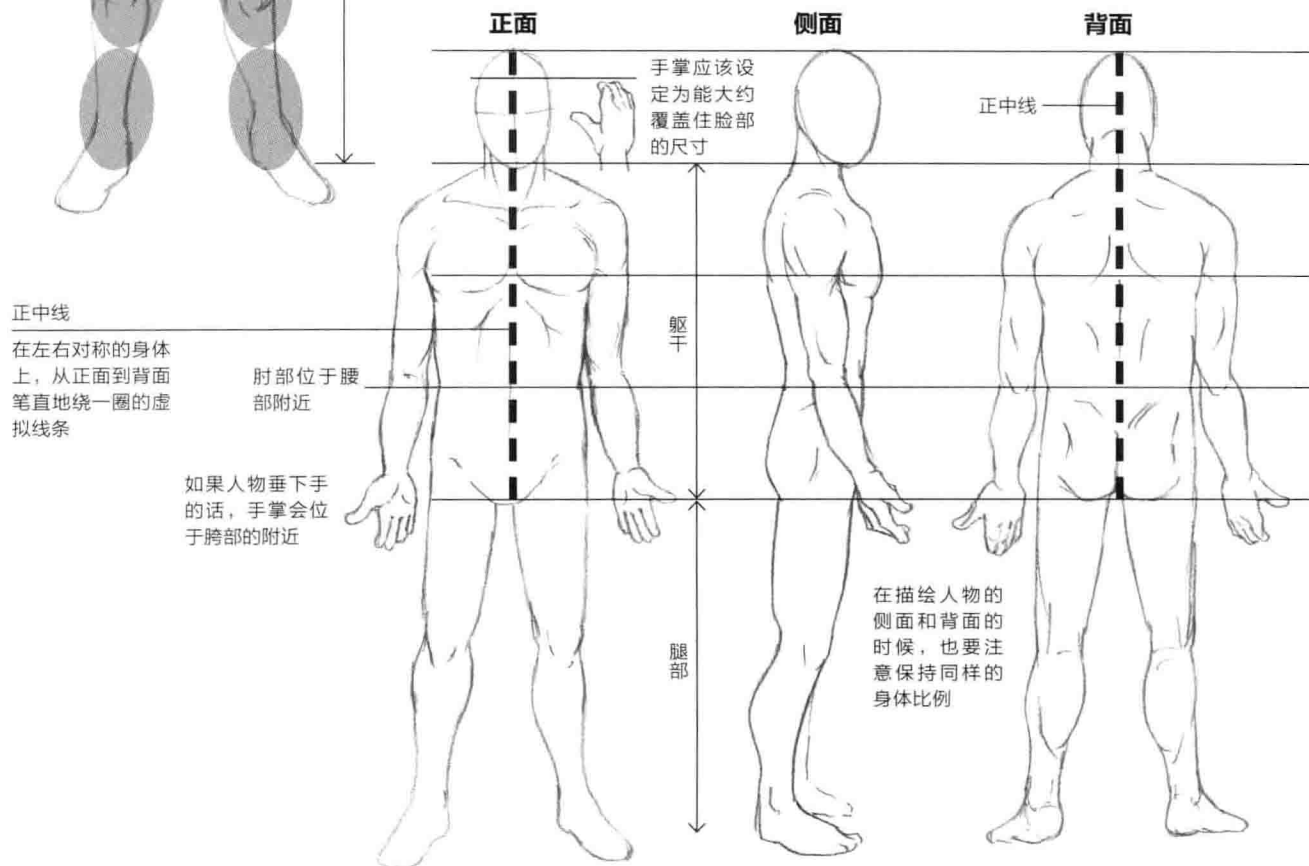
人体的比例

[7头身]



在描绘人物身体的时候，为了设定人物的身高和各个部位的长度，我们会使用人体的某个部分来充当基准。通常，我们是使用人物头部的长度来充当基准。如果把头部长度设定为1，而身高有7个头部长度的话，这个人物的身体比例就被称为7头身。

就算是在绘制临摹素描时，我们也不能只是单纯描摹看得见的轮廓，而是要在描绘轮廓线的时候，充分地考虑那些从人物的背后延伸到身前、拥有连续性的形状



临摹素描的实践课程 站立姿势的正面角度

〈临摹素描的要点〉

以资料照片为基础
进行临摹素描。



眉毛



虽然实际的眉毛看起来是由密集的毛构成的，但是……

我们最好简化眉毛的形状，用图形来表现

眼睛

不要用叶子形状的曲线来进行描绘

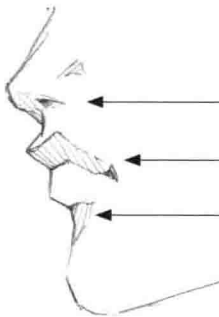


因为这样的眼睛和脸部的凹凸不搭配，所以看起来会很别扭



我们要简化眼睛的形状，用多角形来进行描绘

鼻子和嘴



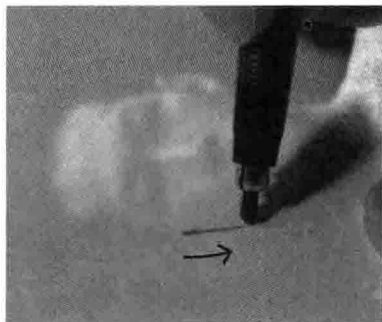
描绘鼻子时要画出鼻翼和鼻孔，让鼻子看起来有立体感

用阴影来表现嘴唇朝下的一面

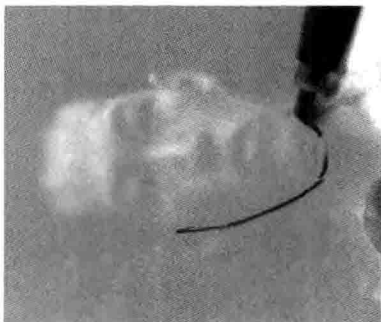


课程开始

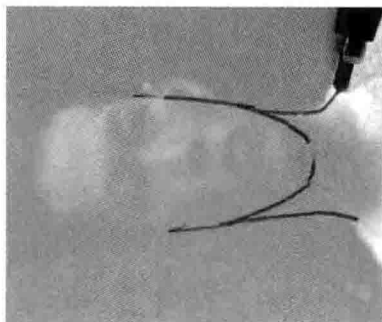
从脸部开始



① 从人物脸部的侧面开始描绘。

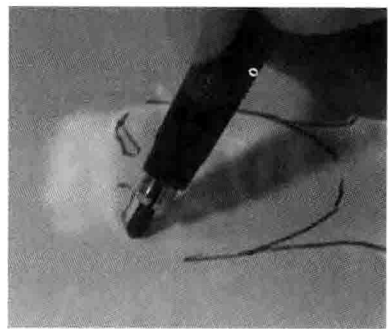


② 主要使用渐隐线，描绘时要留出空隙。



③ 确定脖子位置。

〈 描绘脸部五官 〉



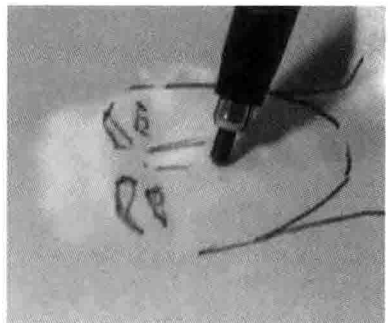
4 一面观察左右的平衡，一面调整眉毛的形状。



5 用直线来描绘上眼睑的形状。



6 黑眼珠以外的其他部分的轮廓线是经过简化的多角形。



7 用较少的线条来描绘鼻梁和鼻翼。

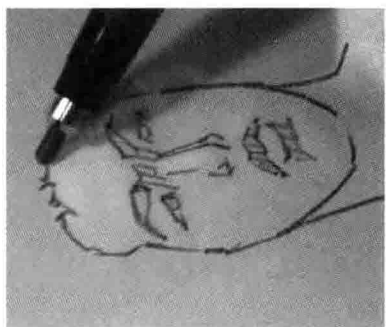


8 用短线来描绘左右嘴角，决定嘴巴的大小。

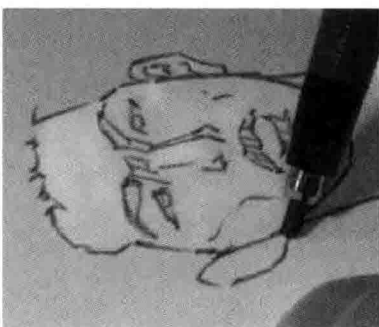


9 在上嘴唇和下嘴唇朝下的那一面添加阴影。

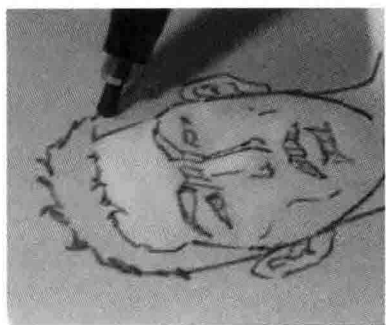
〈 描绘发型和耳朵 〉



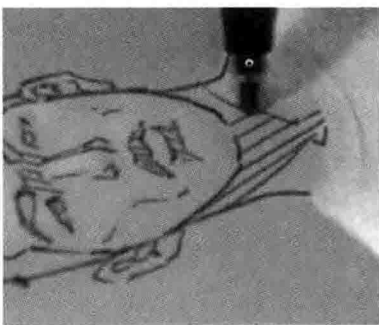
10 用短曲线来描绘额发，以给发型增加动感，描绘发际线时也要非常仔细。



11 在描绘了耳朵的形状后，最好用简单的线条来表现耳朵里面的凹凸。



12 用向外翘曲线来描绘人物的发型。

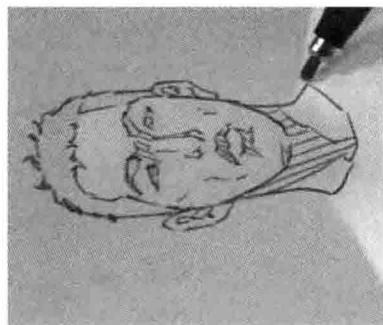


13 在人物脖子的下方添加阴影，以此来表现头部的立体感。

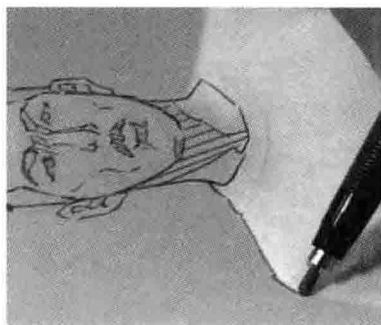


14 头部的形状基本上完成了。

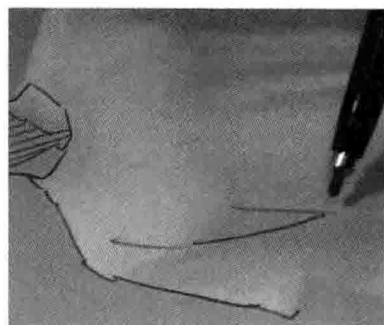
在画完脸部后，我们要去设想人物位于T恤中的身体



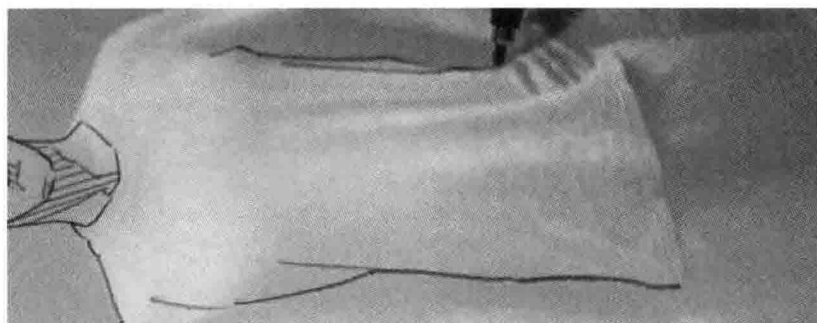
1 用有强弱变化的线条来进行描绘。



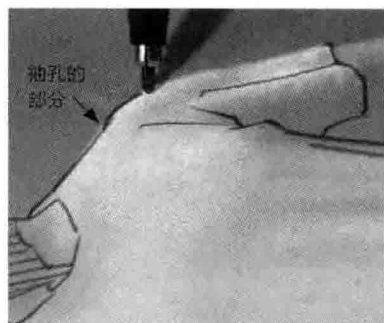
2 画出肩部的线条。



3 描绘袖子和腋下的线条。

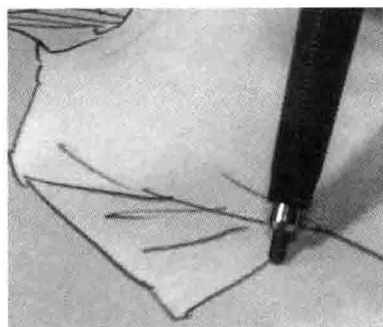


4 在使用长线条描绘人物的躯干等部分时，我们也要让线条有强弱变化，借此来表现哪些部分的衣服是紧贴着身体的，哪些部分是比较宽松的。

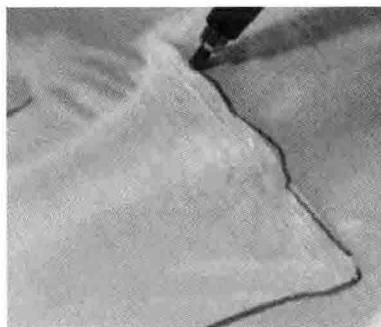


5 在描绘袖孔的部分时我们要暂停一下，然后开始描绘包裹住肩部的袖山。

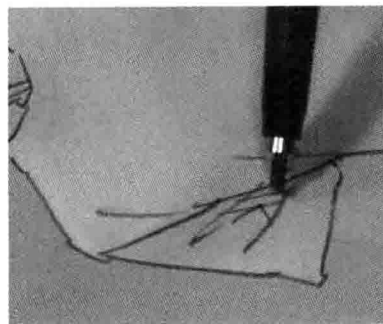
〈用褶皱来表现布料特有的变化〉



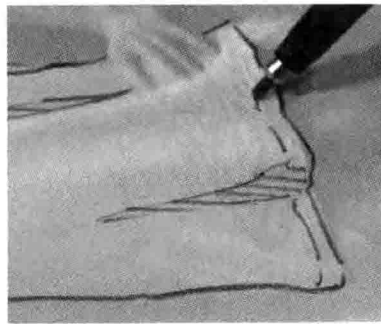
6 我们要在人物的腋下画出拉伸褶皱后，再去描绘轮廓线。



7 用波浪状的曲线描绘衣服下摆的形状。



8 在从胸部到腋下的部分添加阴影。

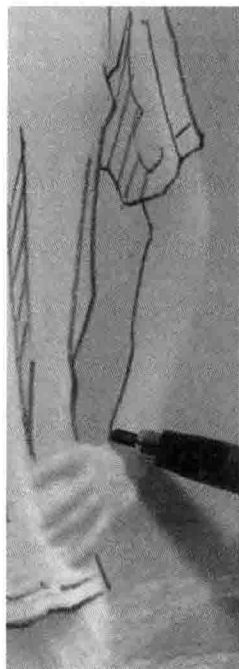


9 在衣服的下摆部分描绘针脚。



10 描绘T恤的线条时，尝试让它表现出包裹住人物身体的感觉。

〈让人物的手臂表现出立体感〉



11 沿着手臂的形状画出渐隐线。

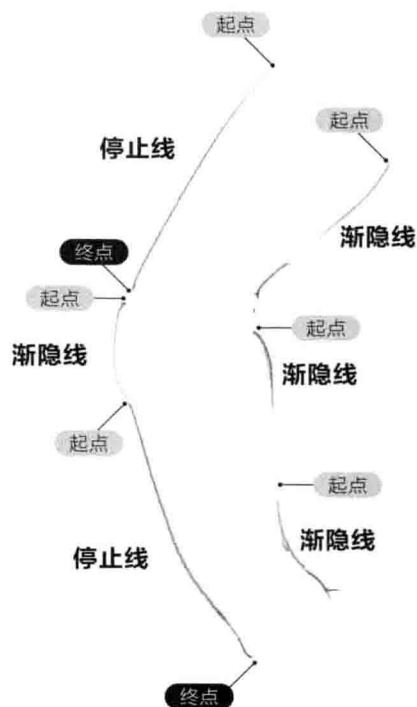


12 在描绘人物肘部和手腕的凸起部分时，要灵活运用停止线。

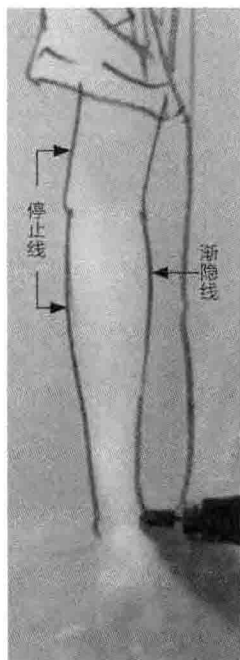


13 描绘手指和手指之间的部分时，表现出手掌的厚度。

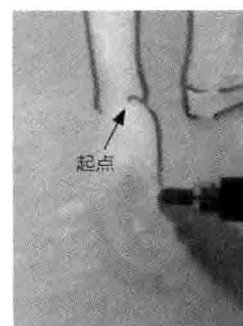
人物弯曲右臂时的例子



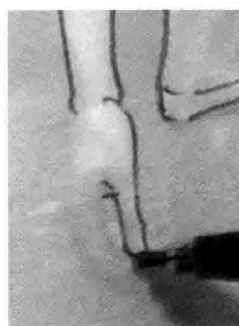
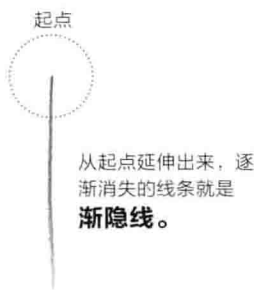
〈灵活运用渐隐线和停止线〉



14 用停止线和渐隐线来表现人物手臂的轮廓线。关节部位等形状会出现变化的位置就相当于起点或终点。



15 从手腕内侧开始描绘手掌的部分。



16 我们要让关节部分的线条有强弱变化，并从拇指进行描绘。



17 因为人物的左手臂微微向内倾斜，所以他的上臂看起来会短一些。现在这样就完成了上半身的描绘。

接着描绘短裤，完成素描

〈短裤的表现〉

为了让画面看起来更加帅气，我们要在人物的短裤上添加照片中没有的褶皱，以追求绘画世界中的写实感。

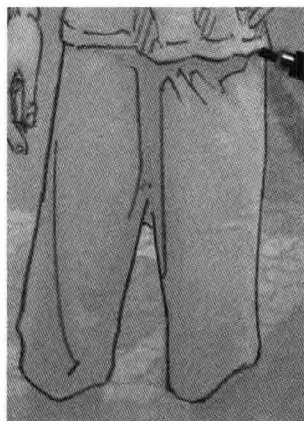
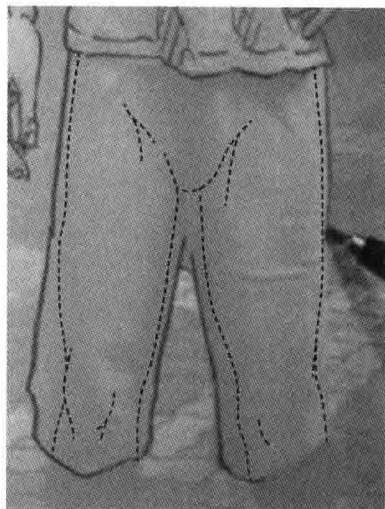
表现短裤上褶皱的走向

因为人物摆出了用双腿来承担体重的姿势，所以褶皱原本应该是近乎笔直地朝着下方延伸的，但是……

将褶皱描绘成向着左腿那边歪斜的样子的话，画面看起来会比较自然

1

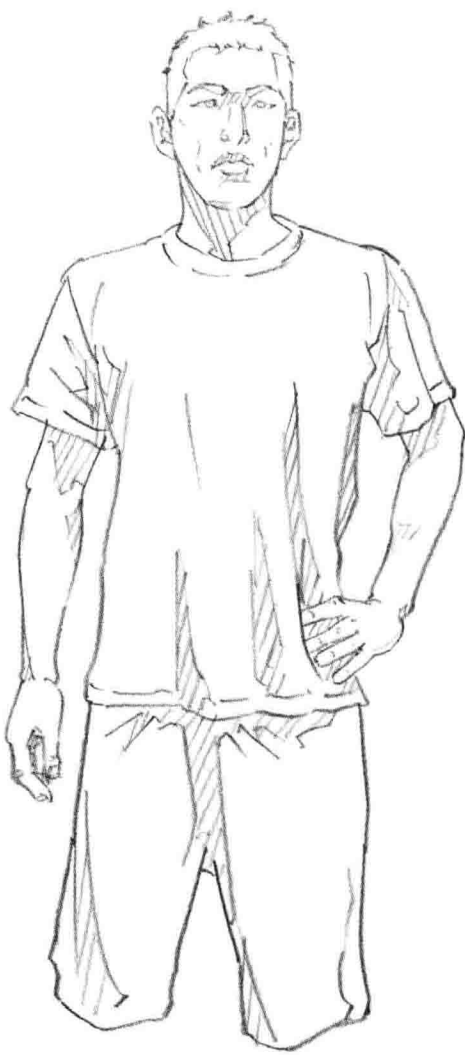
我们要设想短裤里面的身体的形状，思考如何描绘沿着腿部形状展开的褶皱。



2 添加粗略的褶皱。

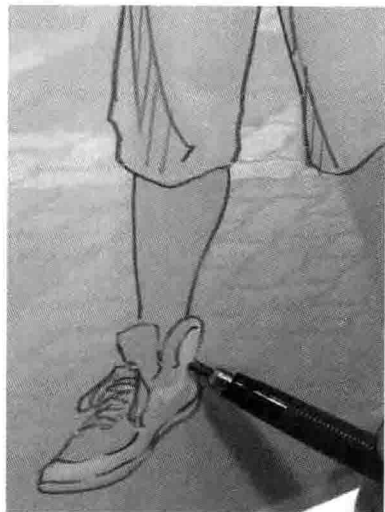


3 添加阴影，表现出立体感。



4 配合T恤的褶皱方向，尝试给短裤制造出动感。

〈描绘穿着鞋子的脚〉



- ⑤ 先用劲道十足的停止线来画出人物从短裤下摆中露出的右腿，然后再描绘鞋子的部分。

鞋带的描绘方法

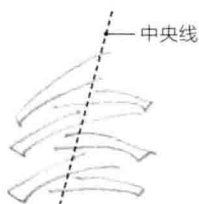
在描绘的时候，我们最好先设想好相当于鞋子正中线的中央线。



- ① 对鞋带进行了简化后得到的形状。



- ② 将鞋带进行斜向的组合。

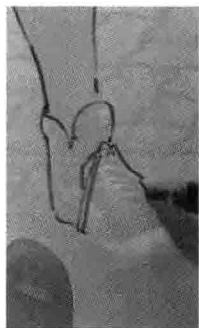


- ③ 沿着中央线来描绘鞋带。

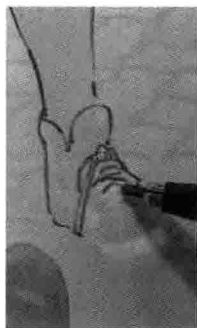
〈用渐隐线来给左腿添加变化〉



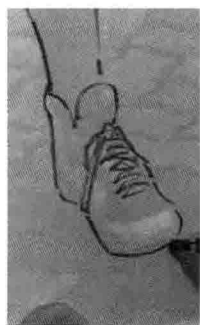
- ⑥ 从鞋子的挡泥片的部分开始画。



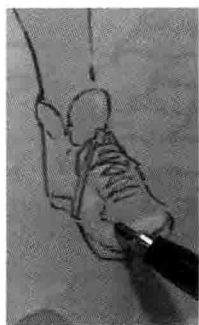
- ⑦ 描绘鞋带打结的部分。



- ⑧ 画出已经简化过了的鞋带。



- ⑨ 描绘鞋底的形状。



- ⑩ 添加脚尖部分的细节。

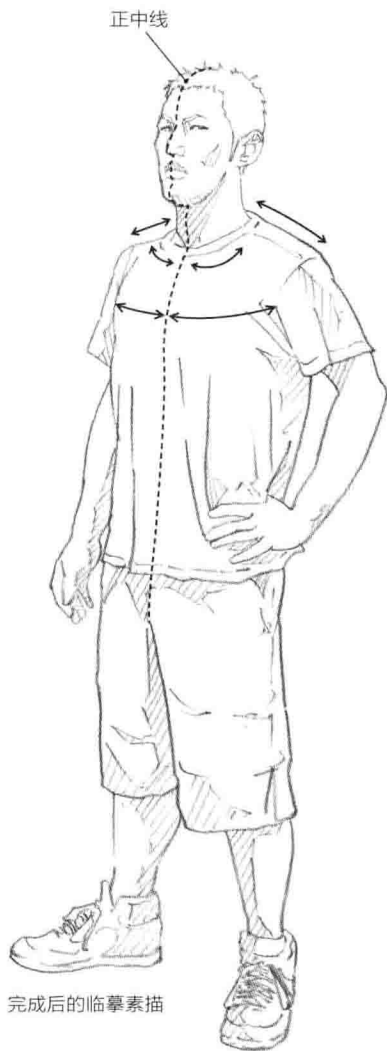


- ⑪ 用斜线来画阴影。



- ⑫ 正面的临摹素描就完成了。

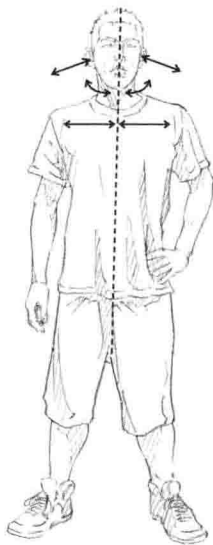
临摹素描的实践课程 站立姿势的斜侧面角度



完成后的临摹素描

虽然人物的身体是左右对称的，但如果从斜侧面的位置看过去的话，以正中线为分界线，靠内侧的部分看起来会比靠外侧的部分要窄一些。因为只要掌握好纵深，就可以轻松地表现出立体感来，所以斜侧面状态可以算是比较容易描绘的角度了。

因为人物靠内侧和靠外侧的手和腿的形状会有所不同，所以我们在描绘时可以轻松地表现出前后关系来。但人物被T恤所包裹的躯干部分的纵深感比较难以把握。我们要以正中线为基准，仔细比较人物靠外侧和靠内侧的肩膀、领口和胸部等部分的不同后再进行描绘。



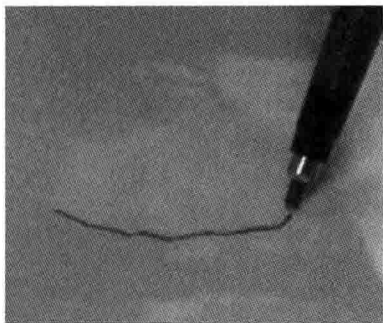
从正面看的话是左右对称的



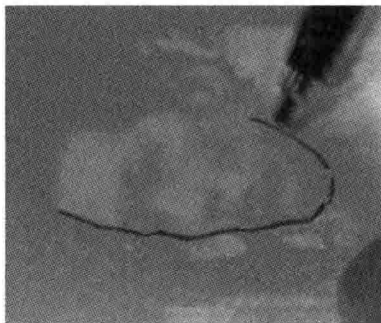
资料照片

课程开始

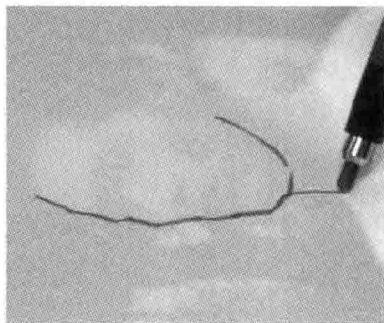
从脸部开始



1 通过连续的停止线来描绘有凹凸起伏的轮廓线。



2 使用渐隐线来描绘人物下巴的线条。

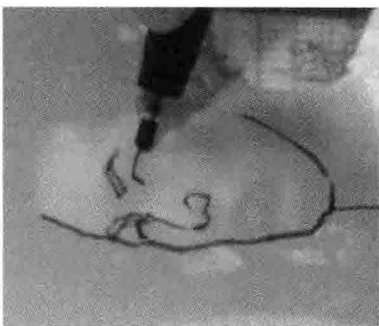


3 从下巴部分开始用渐隐线来描绘脖子的线条。这个部分将来还要添加阴影。

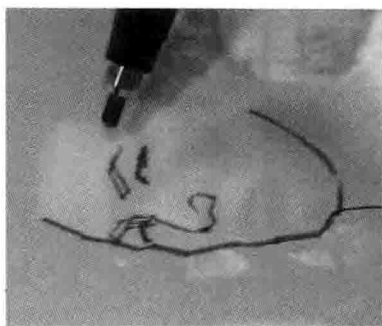
〈让脸部的五官表现出立体感来〉



④ 决定人物眉毛的位置，描绘鼻子。



⑤ 比较内侧和外侧上眼睑的形状。



⑥ 简化黑眼球的形状，将它添加到人物脸上。



⑦ 给上嘴唇添加阴影，描绘出下嘴唇的线条。



⑧ 为了画出人物下巴下方的阴影，我们要在这里画出棱线。



⑨ 在脸颊骨的位置也加入棱线，和下巴下方一样添加上阴影。

〈描绘发型和耳朵〉



⑩ 给额发添加动感。



⑪ 描绘耳朵的形状。



⑫ 描绘耳朵里面的凹凸。



⑬ 给翘起的头发增添动感。

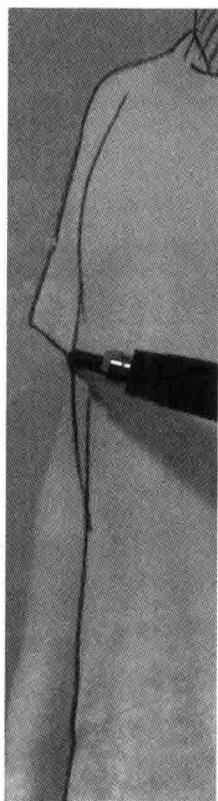


⑭ 因为是从略微靠下的位置看过去的，所以可以清楚地看到下巴的下方。这样就完成了人物头部形状的描绘。

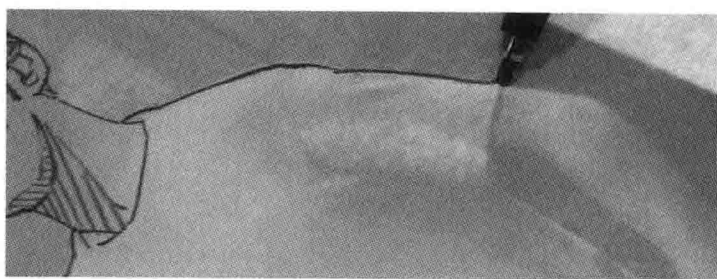
画完脸部后，要表现出人物躯干的纵深感



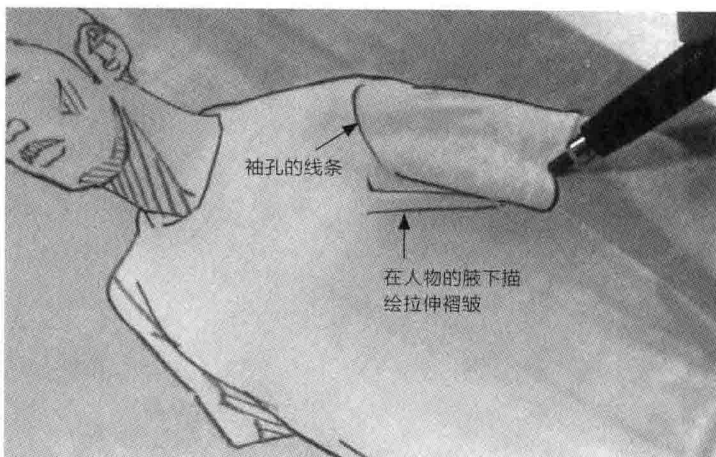
1 分开轮廓线，表现T恤的形状。



2 描绘从人物右肩到袖子的线条。



3 给左肩加入起伏感。

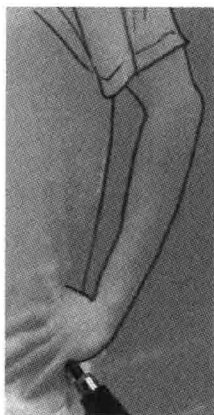


4 描绘袖孔的线条，让人物的肩膀看起来有立体感。

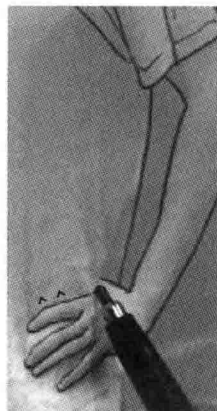


5 一面比较人物左右肩膀和胸口的宽度，一面进行描绘。

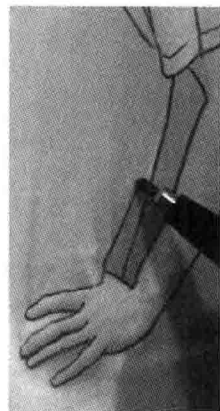
〈让左臂拥有立体感〉



6 描绘从手臂到手掌的线条。



7 在描绘手指关节时，要分别画出两个凸起的部分。

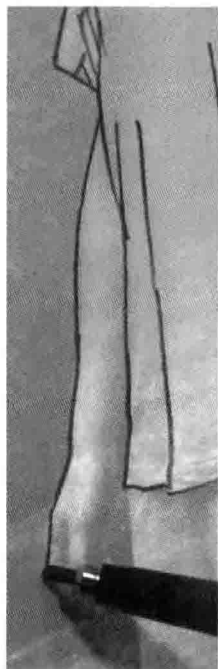


8 人物的拇指被T恤的褶皱遮挡。

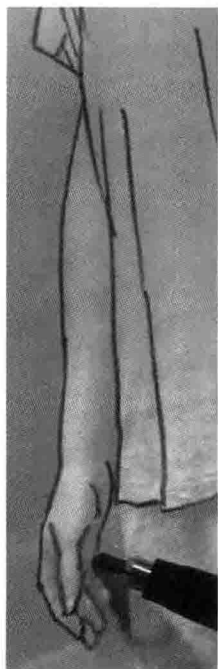
〈T恤的褶皱和右臂的表现〉



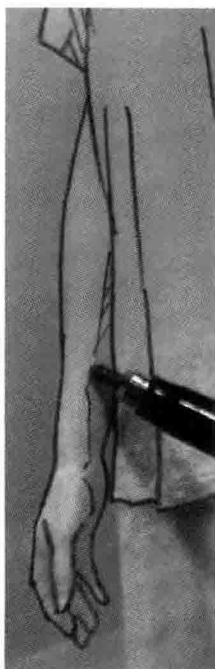
9 这个临摹素描的精彩之处和看点，就在于因为左手的拉扯而形成的褶皱。如果想要让人物看起来帅气，我们就要尽量用简洁的线条去描绘。



10 描绘人物右手的轮廓线。



11 摸索手指的形状。



12 描绘手臂的棱线并添加阴影。



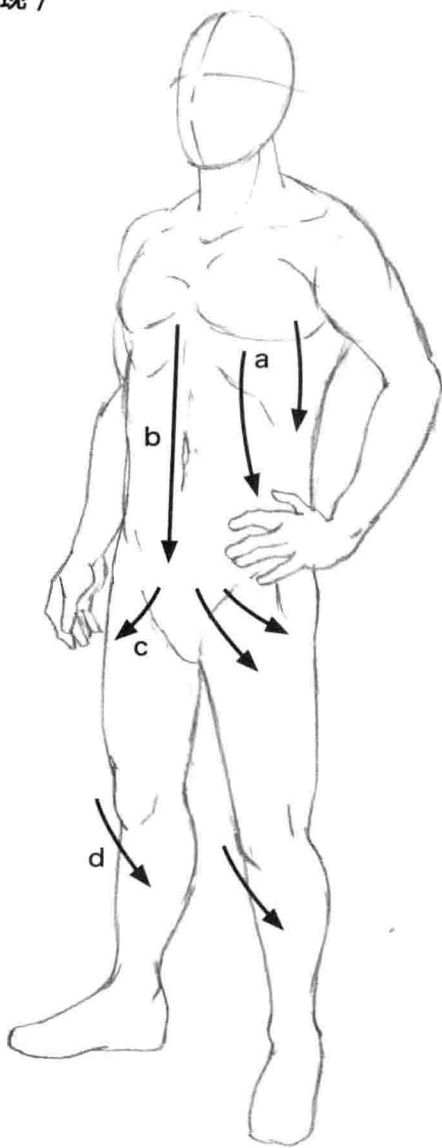
13 在我们给人物的侧面添加上大致的阴影后，就基本上完成了人物上半身的描绘。

接着描绘短裤，完成素描

〈 短裤褶皱的表现 〉

由于T恤的布料受到左手的拉扯而形成的褶皱（a），以及从胸肌的部分向下延伸的纵向褶皱（b）

在短裤上，我们要描绘从腰部开始呈放射状的褶皱（c），以及朝着左腿方向倾斜的褶皱（d）。（d）是沿着人物的身体形成的褶皱

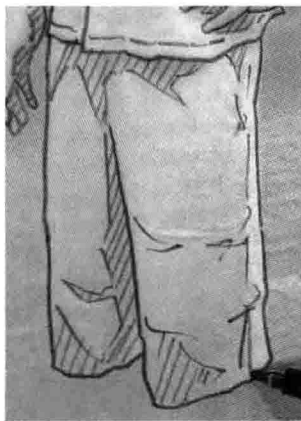


1

描绘短裤的轮廓。



2 也要尝试给短裤加入横向的堆积褶皱。

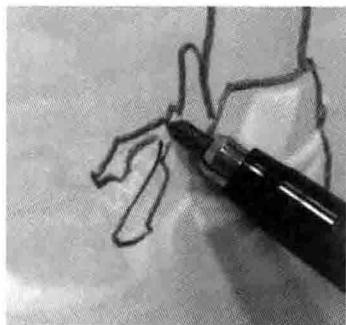


3 我们还要在短裤的侧面加入裤缝的褶皱并添加上阴影。



4 我们要尝试加入和身体的凹凸以及动作无关的堆积褶皱等“尝试性”的元素。

〈描绘右脚的鞋子〉



5 在画好包裹人物右脚踝的部分后，我们再去描绘鞋带打结的地方。



6 描绘鞋带，然后朝着脚尖描绘出鞋子的形状。



7 我们要表现出鞋底的厚度来。



8 添加上鞋子的接缝等细节。

〈描绘左脚的鞋子〉



9 用沿着脚踝展开的曲线来描绘鞋子的挡泥片部分。



10 描绘时要简化鞋带。



11 描绘轮廓线。



12 画出棱线。



13 完成了斜侧面角度的临摹素描。

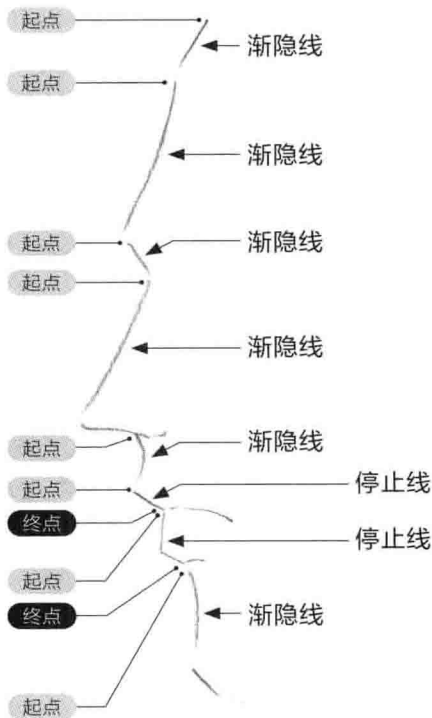
临摹素描的实践课程 站立姿势的侧面角度

如果我们从侧面看过去的话，就能清楚地感受到人物身体表面的凹凸。特别是脸的部分。原本的正中线变成了轮廓线，形状上的小幅度反复转折形成了一种节奏感。而这些也给我们的描绘带来了一定的乐趣。



完成后的
临摹素描

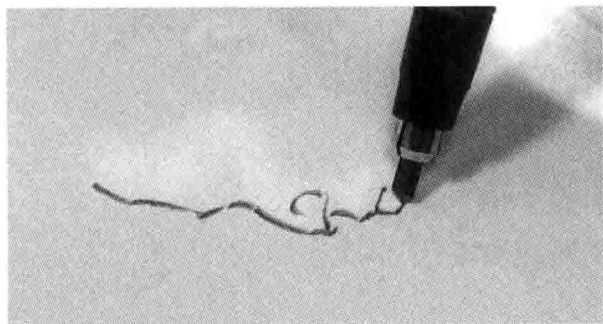
轮廓线的描绘方法



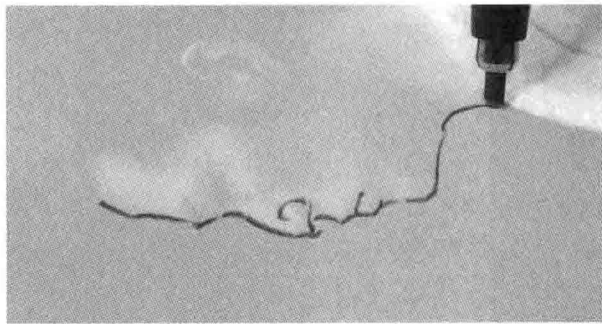
资料照片

课程开始

从脸部开始

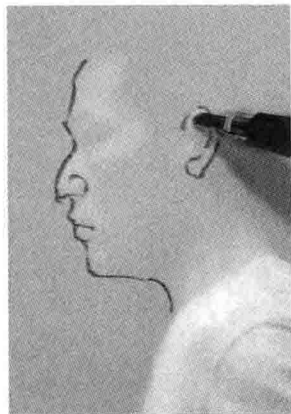


1 我们要使用渐隐线和停止线，描绘出人物脸部的凹凸来。

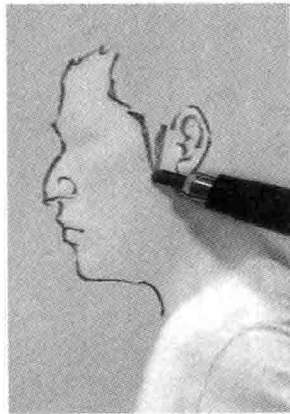


2 用渐隐线描绘下巴的下方，用停止线来描绘脖子。

〈描绘脸部的五官〉



③ 描绘耳朵时要简化耳朵的形状。



④ 设计鬓角的形状。

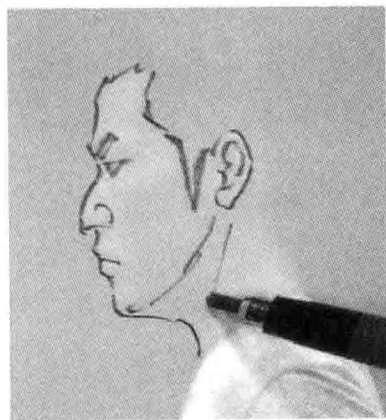


⑤ 描绘眼睛的形状。



⑥ 画出下颔的线条。

〈添加阴影，增强立体感〉



⑦ 在人物的脖子上加入阴影的线条。



⑧ 在人物脸颊骨的下方和下巴的下方添加阴影。

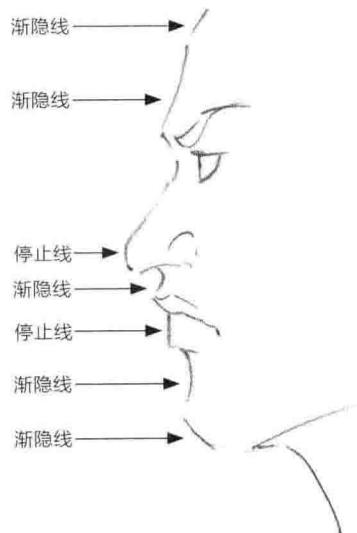


⑨ 在从耳朵后方到脖颈处的部分描绘发际线。



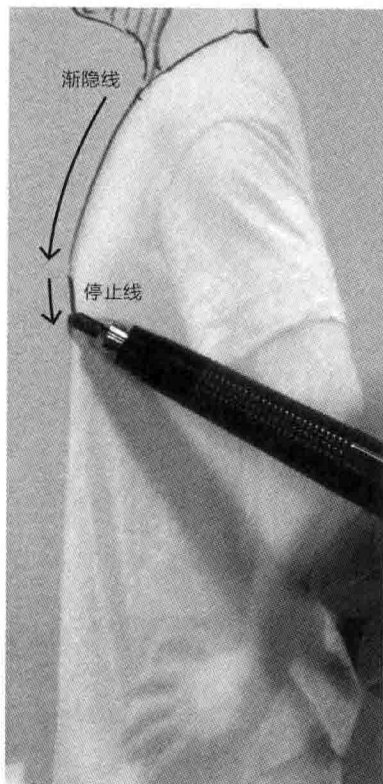
⑩ 描绘翘起的头发，并确定后脑勺的形状。

确定侧脸的线条



⑪ 人物头部的形状完成了。

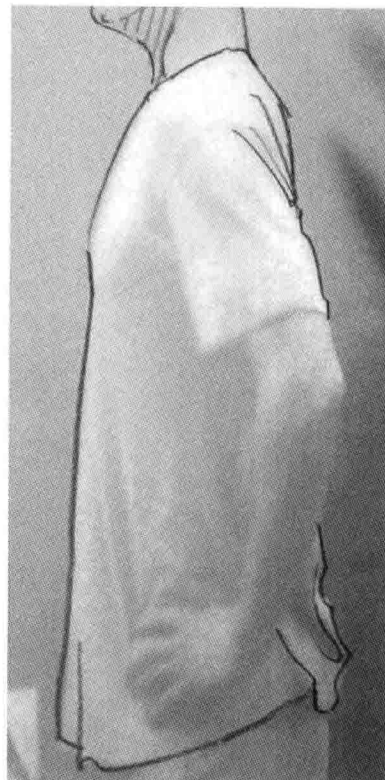
在画完脸部后，要表现出人物躯干的厚度



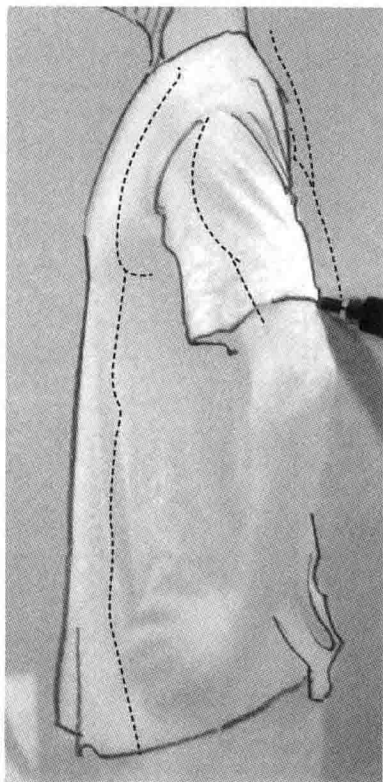
① 用渐隐线来描绘T恤和人物胸膛紧贴在一起的部分，用较短的停止线来描绘形状出现变化的部分。



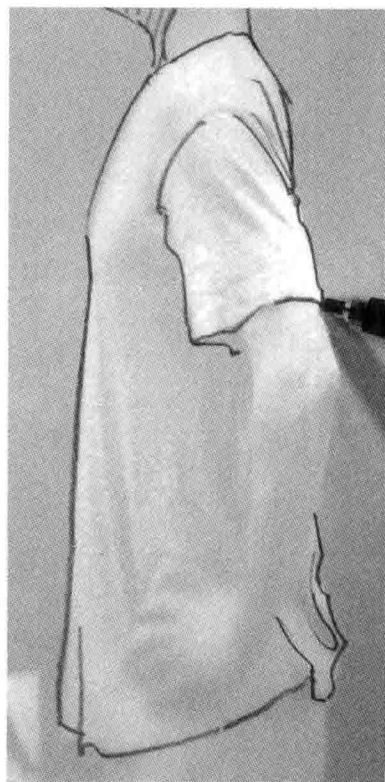
② 用长而平滑的停止线一口气画出T恤不紧贴着身体部分的线条。



③ 在T恤的下摆加入纵向的褶皱，沿着身体的弧度来描绘T恤下摆的曲线。



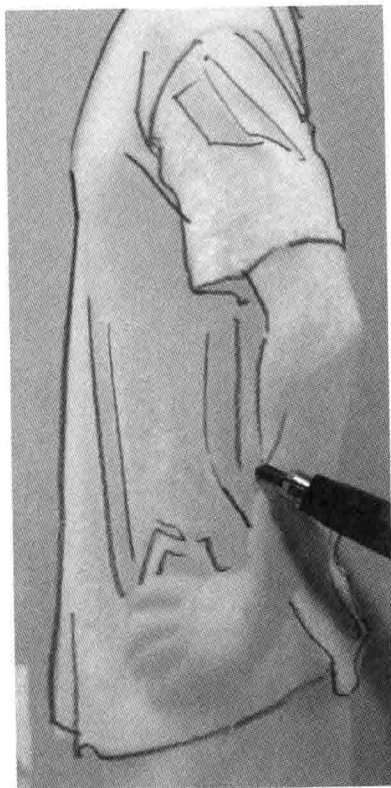
在描绘T恤时，我们要充分考虑到哪些部分的布料紧贴着人物的身体，哪些部分的布料和身体之间存在空隙



④

描绘紧贴着人物手臂部分的袖子的弧度。

〈T恤的褶皱和左臂的表现〉



5 我们要在描绘了T恤受到左手拉扯而形成的褶皱后，再去描绘人物手臂的轮廓线。



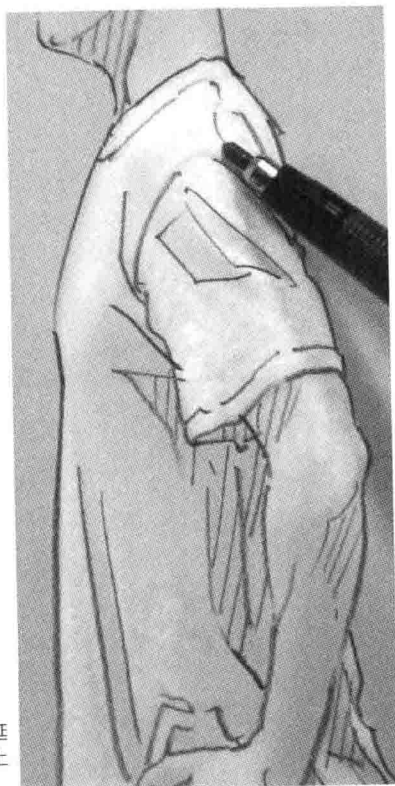
6 如果只是依靠想象的话，我们很难画出肘部呈凸出状态的手臂。所以如果想要画出帅气的形象，我们就要通过临摹素描来进行练习。



7 描绘手指的形状。



8 画出手腕关节形状的变化。



9 描绘从肩膀向脊背延伸的褶皱，并添加上适度的阴影。

10

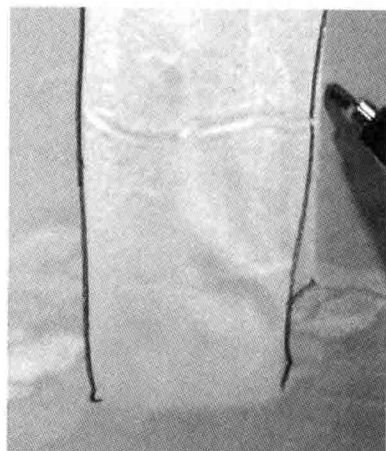
用阴影来强调人物身体的侧面和手臂之间形成的空间。这样就基本完成了上半身的描绘。



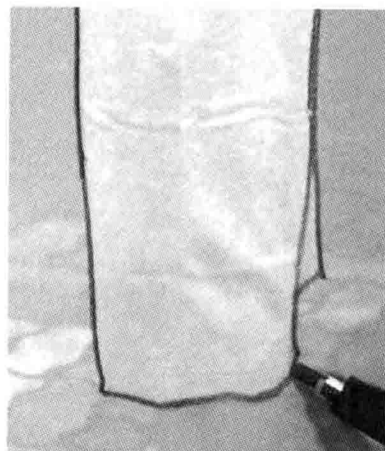
接着描绘短裤，完成素描



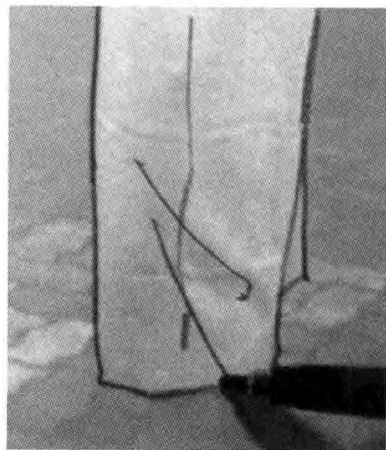
接下来，我们要表现出人物通过两条腿牢牢站在地面上的感觉。这一点非常重要。我们要设想出被包裹在短裤中的双腿的形状，给人物描绘出强有力的双腿



2 描绘短裤的轮廓线。在描绘内侧的形状时也要使用有一定紧张感的线条。



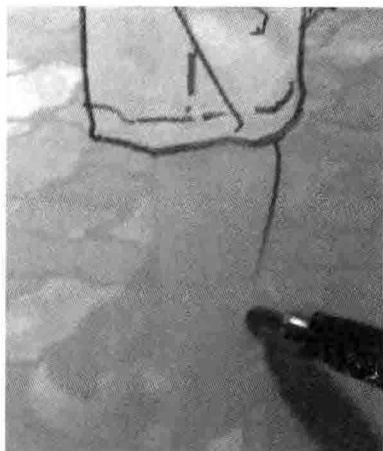
3 我们要用有强弱变化的线条来描绘短裤的下摆，以表现布料的动感。



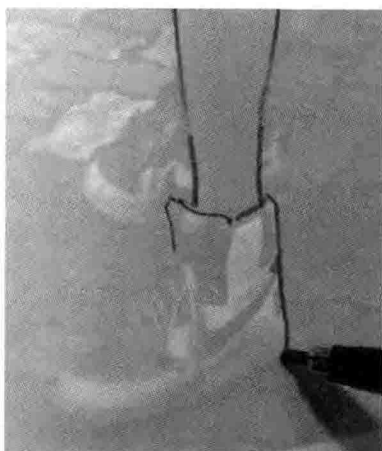
4 我们要描绘出从膝盖的凸起处延伸出来的褶皱。

1 我们尝试将临摹素描的上半身和照片进行了合成。作为人物上半身看点的脸部的小幅度变化以及胸部的厚度等细节都被很好地表现了出来。

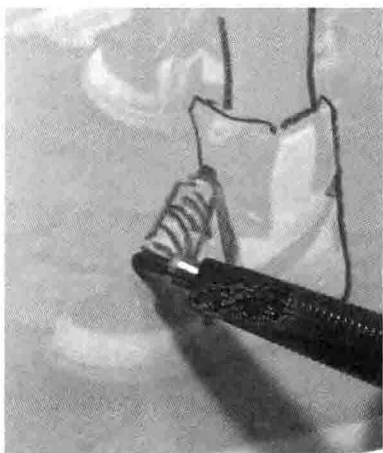
〈描绘左脚和右脚的鞋子〉



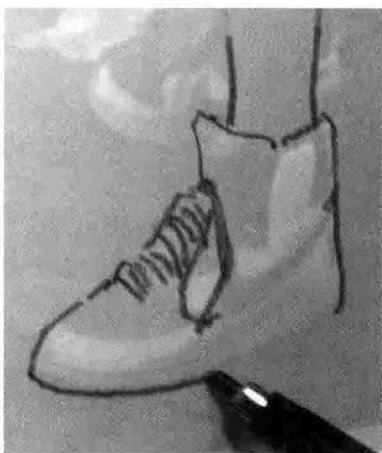
5 用渐隐线来描绘小腿肚。



6 我们要在用渐隐线和停止线画出人物的腿部后，再去描绘鞋子的轮廓线。



7 用经过简化的线条去描绘鞋带。



8 用曲线来描绘鞋底。



9 描绘右脚的鞋带。



10 画出右边鞋子的轮廓线，完成描绘。

给人物的腿部加上阴影，表现出立体感来



11 完成了侧面角度的临摹素描。

临摹素描的实践课程 站立姿势的应用

在人物的右手和头部有动作时，我们尝试用临摹素描来表现这个姿势。

课程开始

从脸部开始



资料照片



① 从脸部的轮廓线开始描绘。



② 我们要以正中line为基准，描绘人物的鼻子和嘴巴。



③ 从鼻子底部画到眉毛。



④ 描绘人物微微低头时眼睛的形状。



⑤ 描绘额发的发际线。



⑥ 在描绘头发时要表现出头发的动感。



⑦ 在脖子的阴影范围内画出阴影的分界线。

❗ 出现问题！
右手看不清……

⑧

添加脖子部分的阴影。我们要通过脸部五官的形状，来表现人物低垂着头的状态。在资料照片中，人物的头发和右手融入了昏暗的背景中，所以很难看清楚。



我们要把看不清楚的部分，转化为帅气的形状！

右手的创作



9 描绘位于人物身前的小指的轮廓线。



10 描绘人物的手背。



11 创作手指的形状。

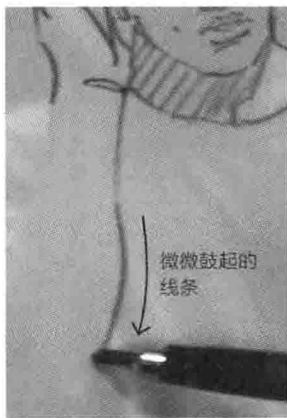


12 描绘手腕处的褶子。

右臂的创作



13 从手腕拉出一条渐隐线。



14 用停止线来描绘人物手臂鼓起的部分。



15 在肘部的位置也要加入强有力的停止线。



16 描绘袖子的形状。



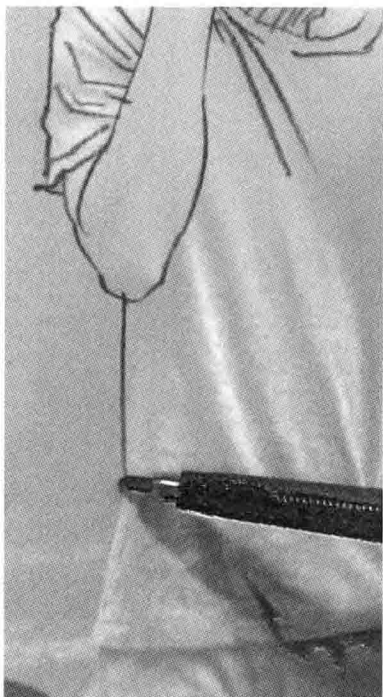
17 尝试了给人物的右手和手臂创作出清晰明确的形状。

充分表现出人物身体的动态，完成素描

〈表现T恤和人物左臂的立体感〉



① 用较短的线条来描绘袖子上形成的褶皱，表现出袖子受到挤压的感觉。



② 用直线型的渐隐线来描绘T恤的轮廓。



③ 因为T恤的左侧面处于比较松垮的状态，所以我们要用有强弱变化的线条去描绘这部分的褶皱。

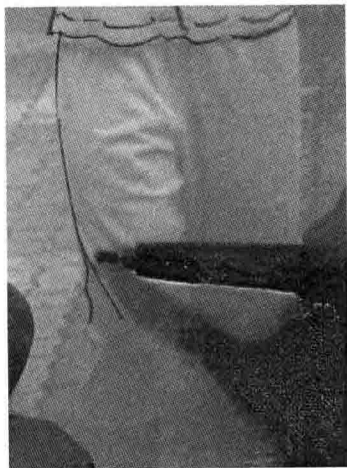


④ 描绘因为左手的拉扯而形成的褶皱。在想要表现显眼的褶皱时，我们不要使用太多的线条，只要集中用几根线条去描绘就好。

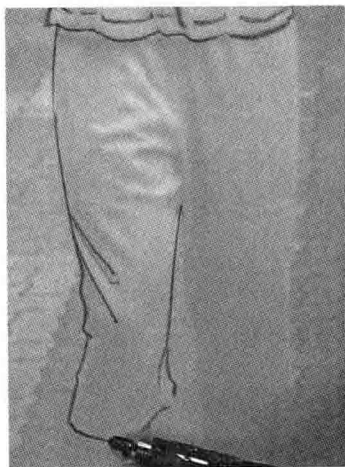


⑤ 添加阴影，强调人物上半身的立体感和动感。T恤的右侧因为人物抬起右臂的动作而被拉伸，左侧由于人物将左手插在腰上，所以形成了弯曲的褶皱。

〈 描绘短裤和腿部 〉



6 描绘从短裤的轮廓线向右腿膝盖延伸的褶皱。



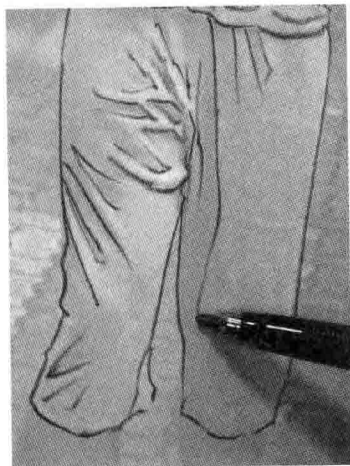
7 描绘短裤下摆的形状，让短裤看起来包裹住了圆柱形的腿部。



8 因为人物略微弯曲膝盖，所以他的大腿部分也会形成褶皱。



9 因为人物的左腿是笔直站立的，所以短裤也要描绘成直线型。



10 描绘内侧的棱线。



11 描绘腿部的轮廓线。



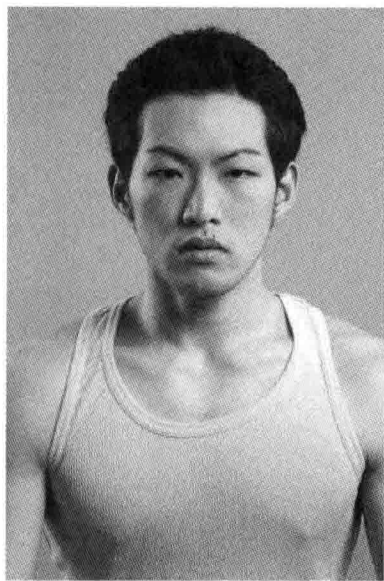
从人物的右肩开始朝着左手那边延伸出去的大褶皱，强调出了人物微微向后收左腿和抬起右臂的动作

12 完成了素描。

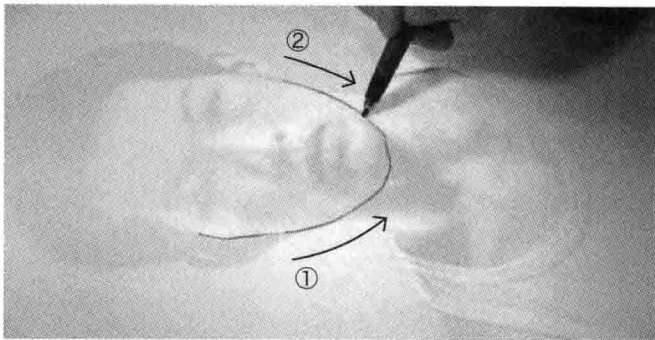
临摹素描的实践课程 特写的正面角度

我们要从人物的脸部轮廓线开始依次进行临摹，这个顺序和临摹站立姿势时是一样的。因为是脸部的特写，所以我们要重新确认五官各部分的具体简化方法。

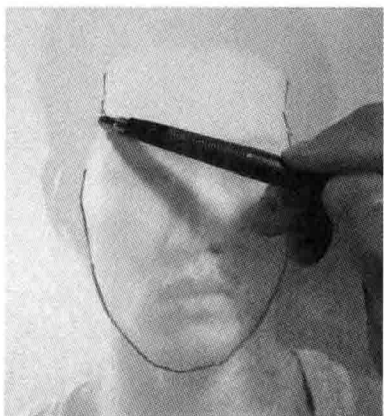
课程开始



资料照片



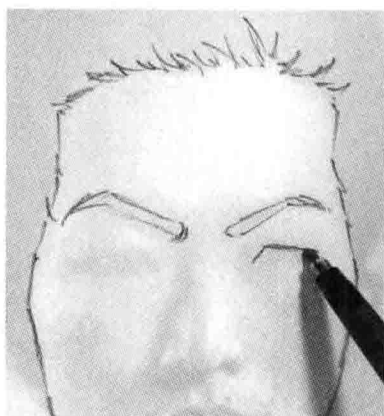
① 用有强弱变化的线条来描绘人物的脸部轮廓。



② 描绘额头的形状。



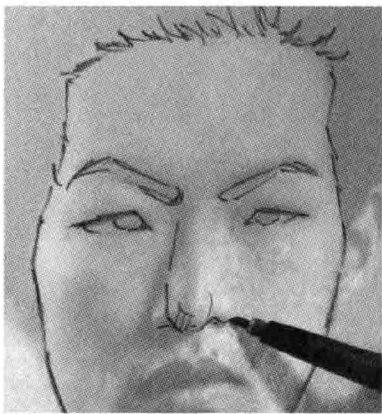
③ 用短短线条去描绘发际线的部分，表现出人物头发茂密的感觉。



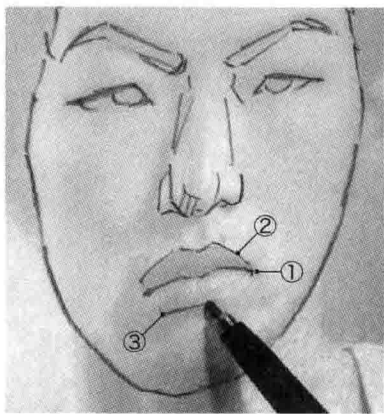
④ 描绘经过简化的眉毛的形状，用直线条描绘上眼睑。



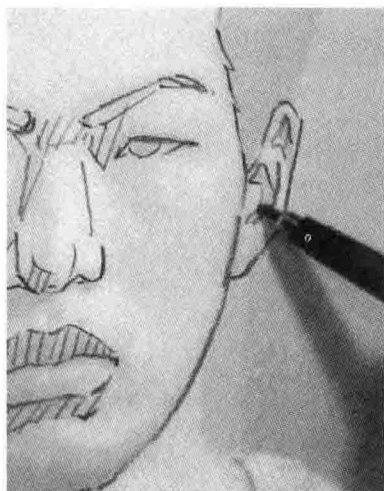
⑤ 尝试将黑眼球放在靠近内眼角的地方。



⑥ 画鼻子时注意表现出立体感来，在鼻子底部添加阴影。



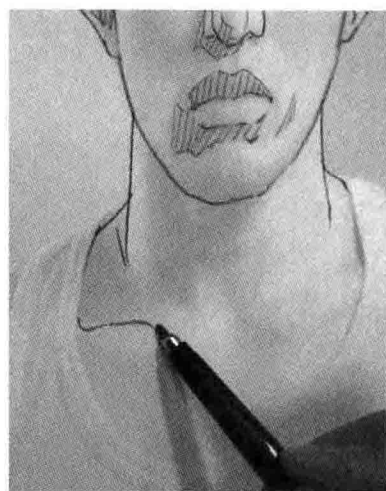
⑦ 一步步描绘从嘴角到嘴唇的形状。



8 描绘处于倾斜状态的耳朵的形状。



9 给人物的头发添加动感。



10 描绘锁骨的线条。

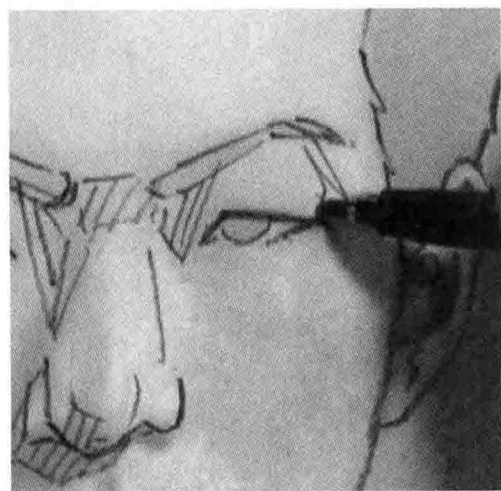


11 分别用几条直线去描绘圆形的领口。通过粗略的阴影分界线，在脖子上划分出阴影的范围。



12 给脖子添加阴影，描绘无袖背心的形状。

可以以发旋为其点，将发尖的朝向为向左右两边



13 如果用曲线去描绘上眼睑鼓起的部分，画面看起来会更加真实。

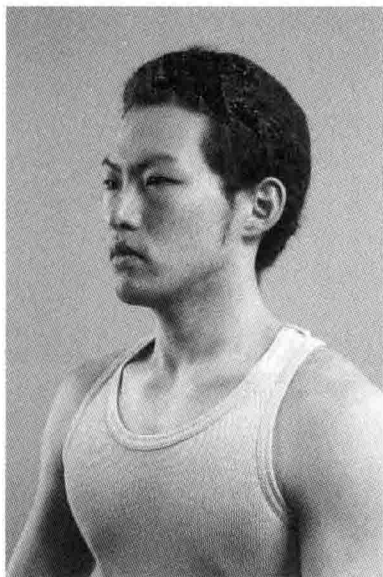


14 完成了正面特写的临摹素描。

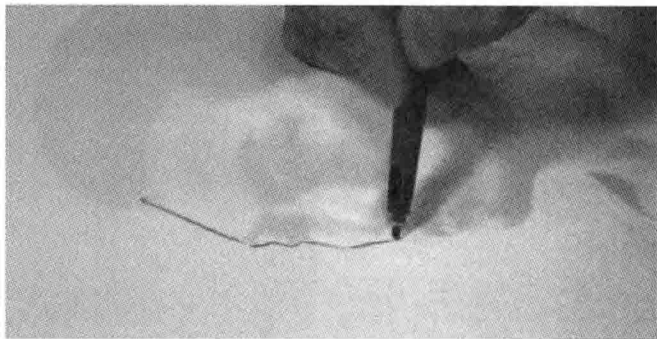
临摹素描的实践课程 特写的斜侧面角度

在描绘特写的时候，我们可以将人物眼睛周围的部分也表现出立体感来。我们在描绘时要尽量简化人物的五官，减少线条的使用。

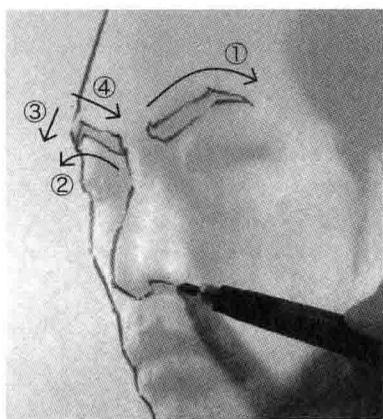
课程开始



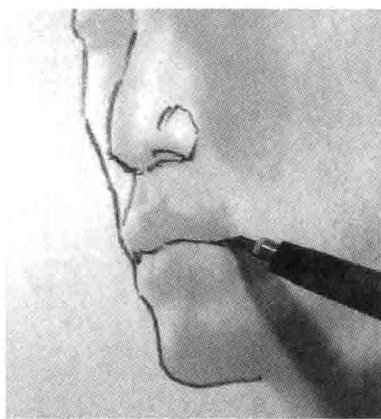
资料照片



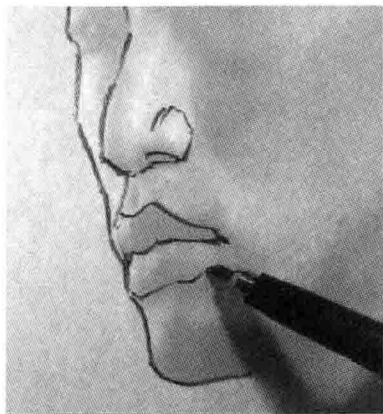
1 分别用停止线和渐隐线去描绘人物脸部的轮廓线。



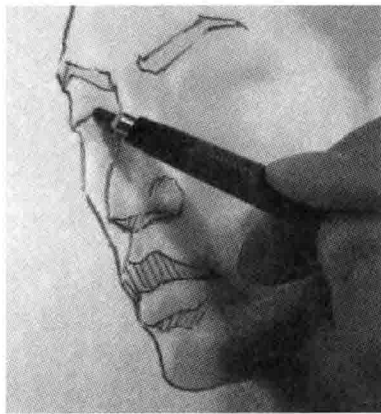
2 比较左右的眉毛，掌握它们的形状，将鼻子表现出立体感来。



3 描绘上下嘴唇呈紧闭状态时的线条。



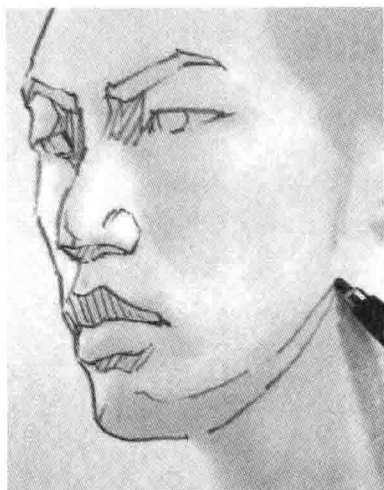
4 我们要沿着凹凸去描绘嘴唇的形状，让嘴唇表现出立体感来。



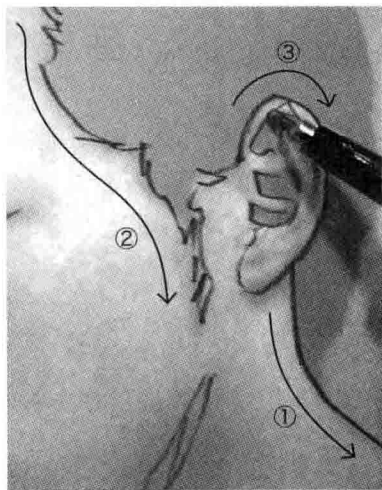
5 在鼻子和嘴唇朝下的那一面添加阴影，描绘右眼的上眼睑。



6 就像描绘多角形一样，运用直线去描绘人物的上下眼睑。



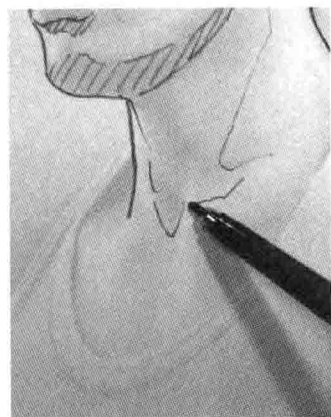
7 在人物下巴的下面画出棱线。因为是朝下的面，所以会成为阴影的范围。



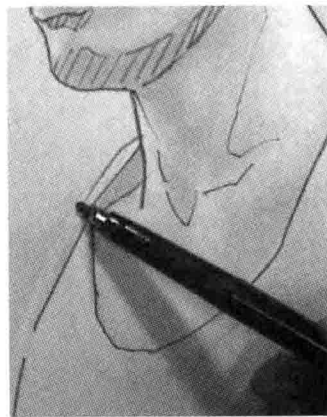
8 在画好脖子和发际线后，我们要描绘耳朵的形状。如果是特写的话，为了表现耳朵里凹陷进去的部分，我们可以在耳朵上添加阴影。



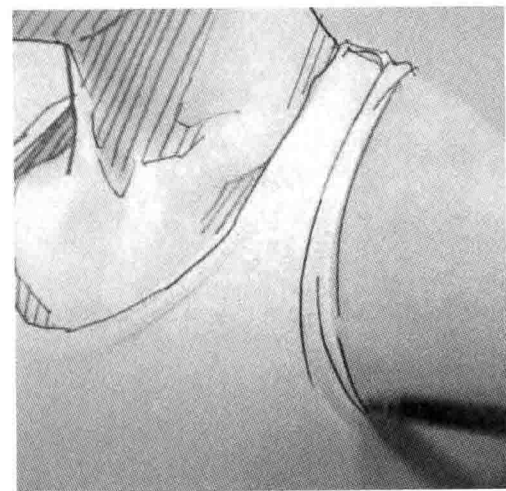
9 给头发制造动感。



10 描绘阴影的分界线。



11 描绘出好像覆盖住肩膀一样的无袖背心的形状，再描绘人物锁骨和布料之间的空隙。

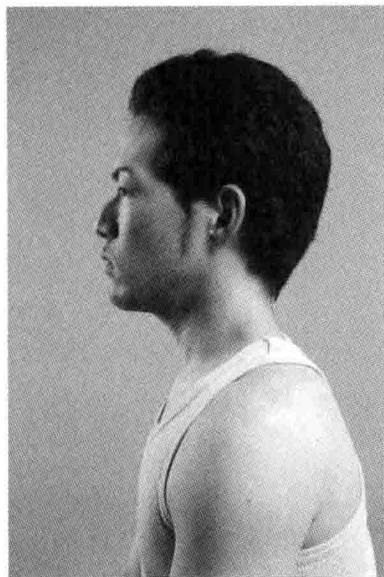


12 用向人物腋下绕过去的曲线来描绘袖孔的形状。



13 完成了斜侧面特写的临摹素描。

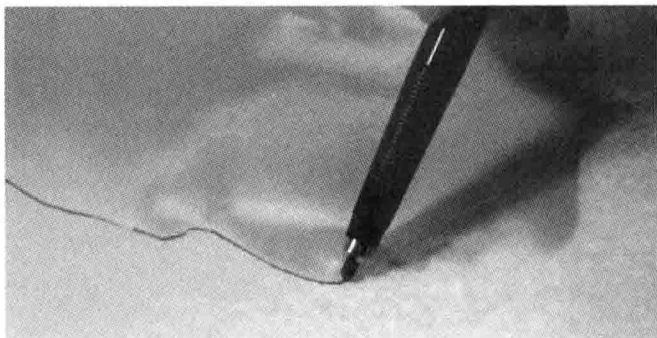
临摹素描的实践课程 特写的侧面角度



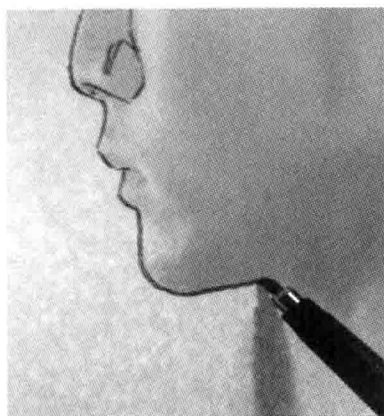
资料照片

在描绘人物侧脸的时候，位于正中线上的额头、鼻子和嘴巴凸出来的部分就构成了轮廓线。因为是非常“近距离”地观看人物的脸部，所以和描绘人物全身时相比，我们可以在画面中采用更多的形状上的变化。

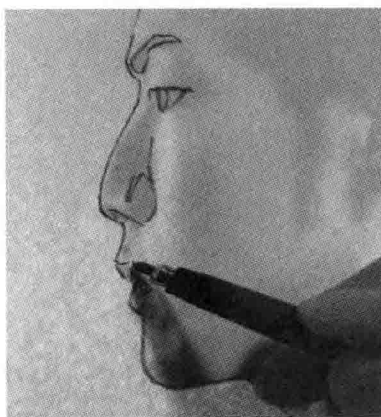
课程开始



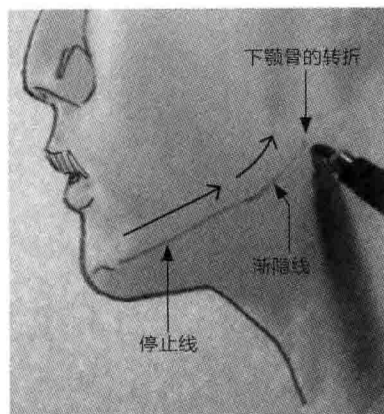
① 用平滑的停止线和渐隐线来描绘正侧面的轮廓线。



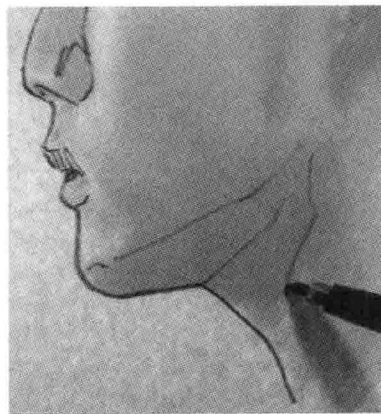
② 描绘从下巴到脖子的线条。



③ 在画出眉毛和眼睛后，再来描绘上嘴唇鼓起来的形状。



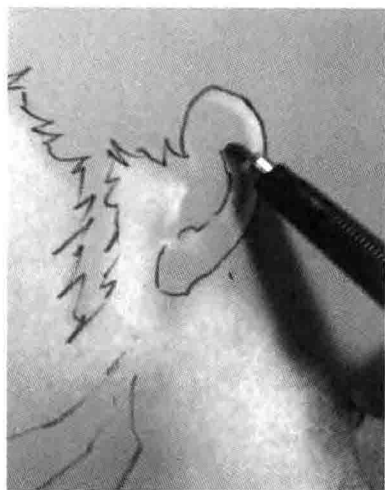
④ 我们要以从下巴前端到下颌骨转折处的线条为重点。



⑤ 加入阴影的分界线。



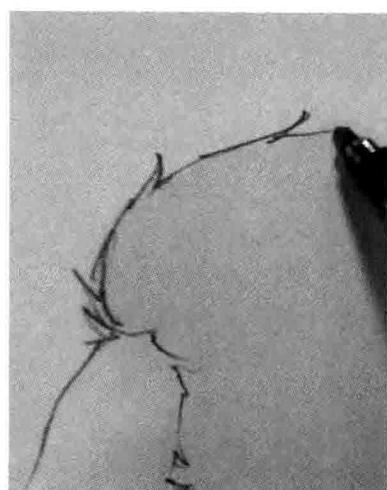
⑥ 从额发的发际线开始，向着鬓角方向描绘头发。



7 掌握好耳朵的倾斜角度，在描绘耳朵的形状时要表现出立体感来。



8 描绘耳朵后面的头发，使其和脖子的形状相连接。



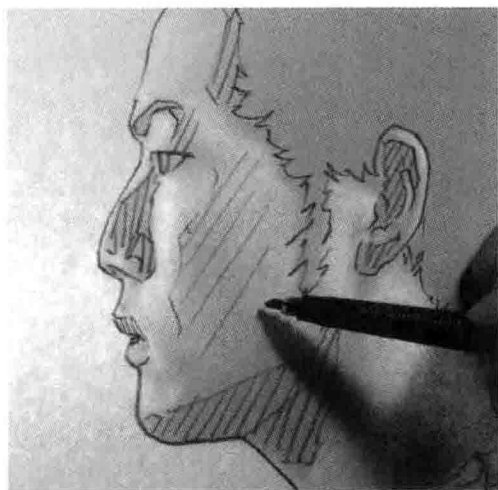
9 在设想好人物头发的厚度后，在头发上加入翘起的线条。



10 描绘无袖背心 and 人物肩膀之间的空隙，以及他放在身前的手臂的形状。



11 在耳朵的内侧以及从下巴下方到脖子的那个面上，斜向加入阴影的线条。



12 在人物的眼睑、鼻子和脸颊处添加阴影，完成描绘。



13 完成了侧面特写的临摹素描。

通过临摹喜欢的插图来进行学习

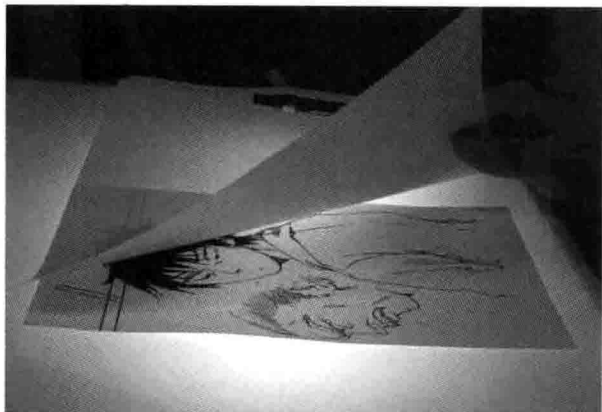
如果想要通过练习来提高画功的话，我们可以去临摹自己喜欢的作品。在描摹“体验”那些已经完成的形状和线条时，我们可以从中发现不少单纯通过观看无法察觉的小窍门。在进行过这样的描摹后，我们还可以再进行一次一面观看一面临摹的过程，这可以让我们画出拥有自己特色的线条，让自己的画功得到进一步的提高。

〈进行描摹〉



用来充当资料的插图。请大家以我的作品为例来进行描摹。

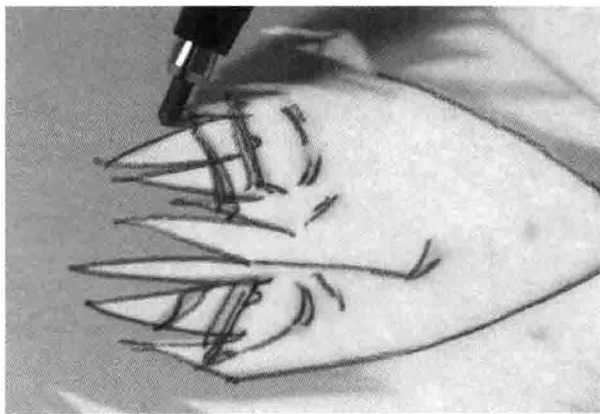
*说到底，进行这样的描摹只是一种学习的手段，所以请大家不要把这个当成自己的作品发表出去。



1 将资料放在临摹台上，在上面蒙上新的画纸。



2 和绘制临摹素描时一样，从人物脸部侧面的轮廓线开始描绘。



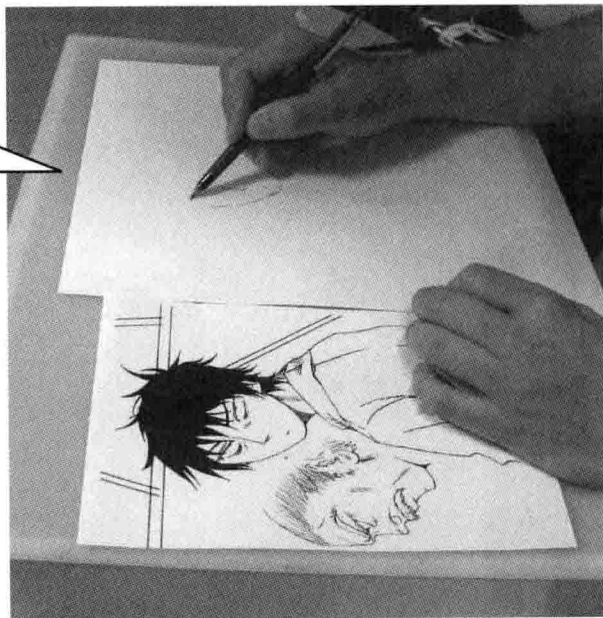
3 在画了脸部五官后，再去描绘额发。



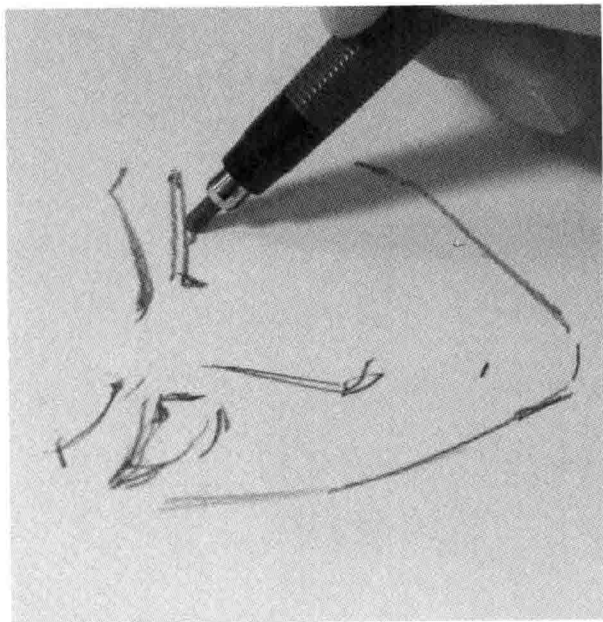
4 完成描摹。通过一笔笔的描摹，我们可以了解到原作者描绘那些线条时的意图。

〈看着进行描摹〉

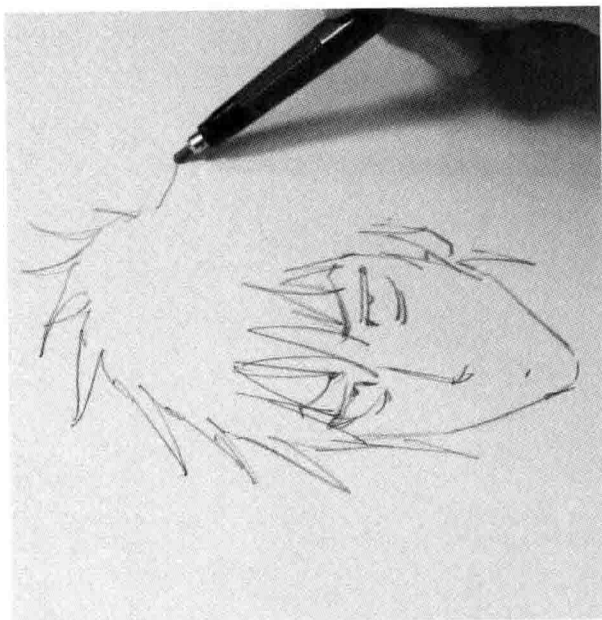
因为是在仔细观察线条和形状的基础上进行临摹,所以建议大家学习时采用这种方法。



① 将资料放在旁边,一面看一面临摹。也可以在进行过一次描摹练习后再边看边画。



② 虽然描绘的顺序是一样的,不过这次我们要一面确认人物脸部的线条、五官的大小和间隔,一面进行临摹。



③ 因为需要设想好人物头部的尺寸后再去描绘发梢,所以这样可以锻炼我们的设计能力,让我们充分掌握整体和局部的比例关系。



④ 边看边画的临摹完成了。在这个过程中,我们不光要单纯地去描摹线条,还要学会如何最后运用自己画出来的、属于自己的“生动线条”。

绘制临摹素描时的“三不主义”

在绘制临摹素描的时候，我们有两个需要注意的地方。虽然临摹素描这一学习方法是以前资料照片为基础来进行描摹，但是我们的目的是学习如何以照片为基础，选择和描绘更加合适的轮廓线。所以我们要在牢记下面三个要点的前提下，尽量多画多临摹。

1 不要太像照片

我们在进行临摹的时候，最好要以资料照片为基础，重新创作出更加合适的形状。

2 不要使用他人的照片

我们要尽可能使用自己拍摄的照片。虽然也可以使用姿势集之类的资料，不过我们只能用上面的照片来练习如何描绘形状和线条，不要把按照姿势集绘制出的素描当成自己的作品发表出去。

3 不用画得太过于精确

因为我们在描绘时要让笔下的直线和曲线拥有足够的劲道，所以就画出来的形状有点走形也没关系。不过我们也要注意不要太过于用力，而让画面看起来粗糙潦草。如果我们的作品中能够同时具备用强有力的线条和纤细周到的细节，那就最好不过了。



资料照片



临摹素描



资料照片



临摹素描



临摹素描



资料照片

第2章

描绘

变形素描



DÉFORMER
DESSIN

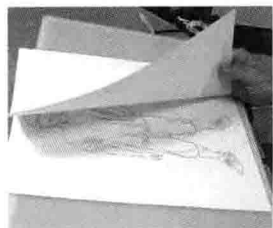
在开始描绘变形素描之前

之前我们练习过的临摹素描，其画面都具有现实性和真实感，但是这样是无法作为漫画或是插图中的人物来使用的。我们的目标是要让笔下的人物拥有一眼就能看出来的个性化外表，让看到的人都留下深刻的印象。所以接下来我们要尝试描绘“变形素描”，对人物的特征进行夸张，对画风进行简化。

A

类型

我们可以将临摹素描垫在下面，直接在临摹时对素描进行变形。

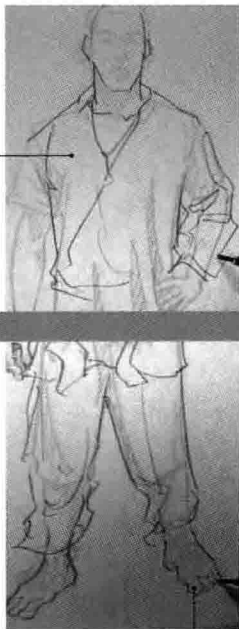


将画纸蒙在临摹素描上面，点亮临摹台的灯



以临摹素描为基准，创作变形素描

让人物穿上练功服



让人物光脚



完成后的变形素描。灵活运用人物“将手插在腰部的站立姿势”，让他看起来有严厉冷酷的感觉

B

类型

将临摹素描垫在下面，先制作出重现骨骼的草图之后，再制作变形素描。



用来充当基准的临摹素描

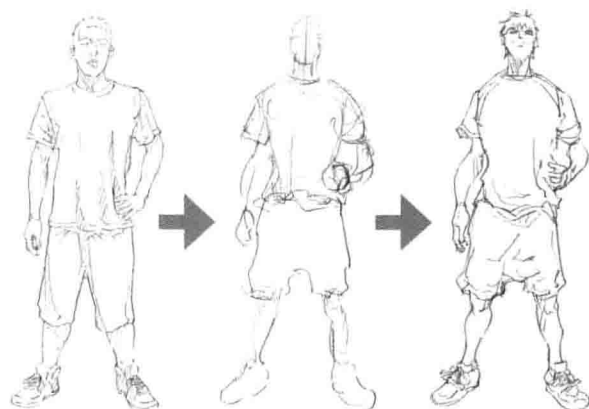


通过临摹素描，制作重现骨骼的、类似于“素描人偶”的概略草图



完成后的变形素描

〈 B 类型的作画练习流程 〉



临摹素描

概略草图

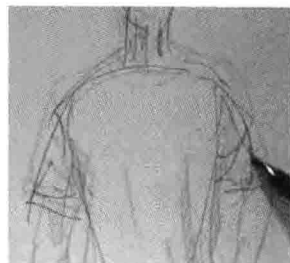
变形素描

因为临摹素描是以资料照片为基础，所以描绘出的是现实中的人体特征。我们要以这幅画的特征为基础，重新进行夸张式的描绘。我们可以先画出概略草图来，然后制定出“对哪个部分进行什么样的变形”的计划。然后将概略草图垫在下面，开始绘制变形素描。从第60页开始，我们将会给大家介绍这种B类型的变形素描的相关课程。

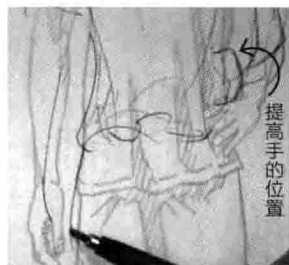
〈 描绘概略草图 〉



① 用圆圈和十字线来勾勒人物头部的草图。

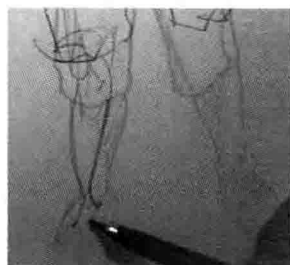


② 描绘衣服时也要一并描绘人物肩膀的线条。



提高手的位置

③ 在描绘腰部线条时可以对原图进行自由发挥。



④ 改变人物腿部的线条。

为什么要描绘概略草图？

概略草图的作用和素描人偶是一样的

概略草图

我们可以通过资料照片直接画出这样的概略草图，也可以通过临摹素描来描绘。因为拥有三维特性的照片和平面的、由线条构成的插图在本质上就是不同的，所以我们最好先将照片转换成素描人偶那样的草图后，再重新去组织构建人物的姿势。

概略草图主要用来把握人物的骨骼、肌肉分布和头身比例。



〈 7 头身 〉

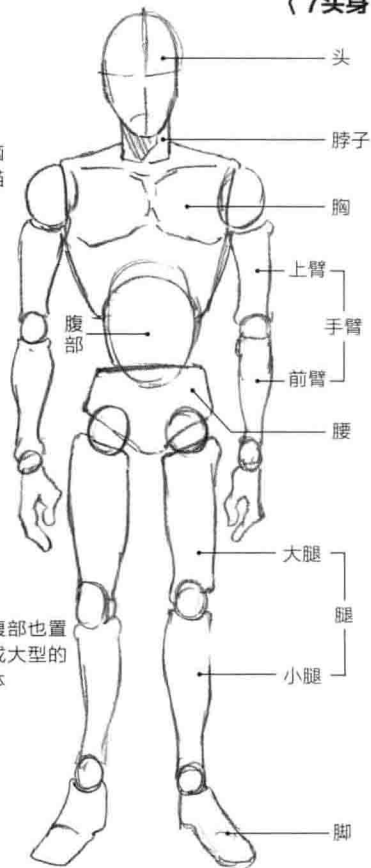
素描人偶

我们必须做到能在脑海中勾勒出一个素描人偶的形象。

将关节设为球体



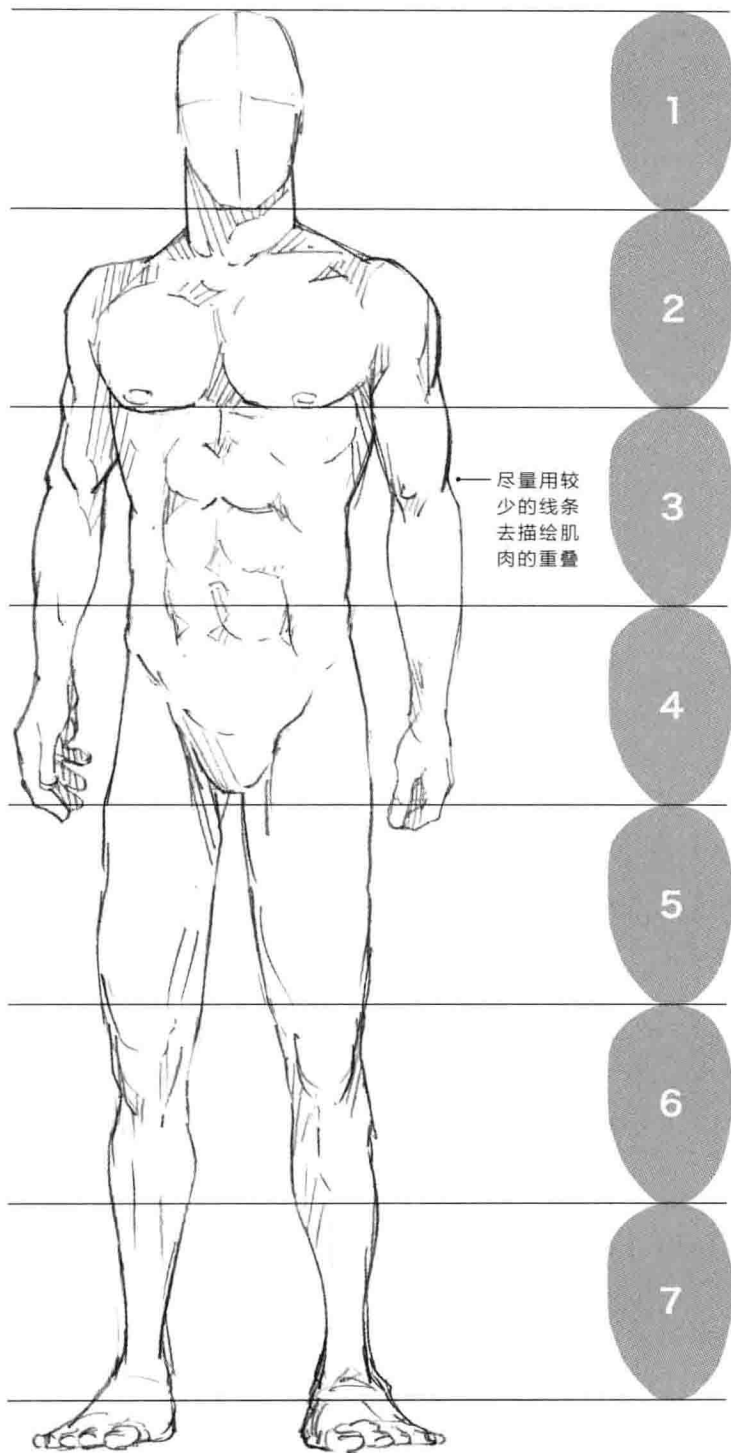
可活动部分都设为圆圈



人体的基础知识

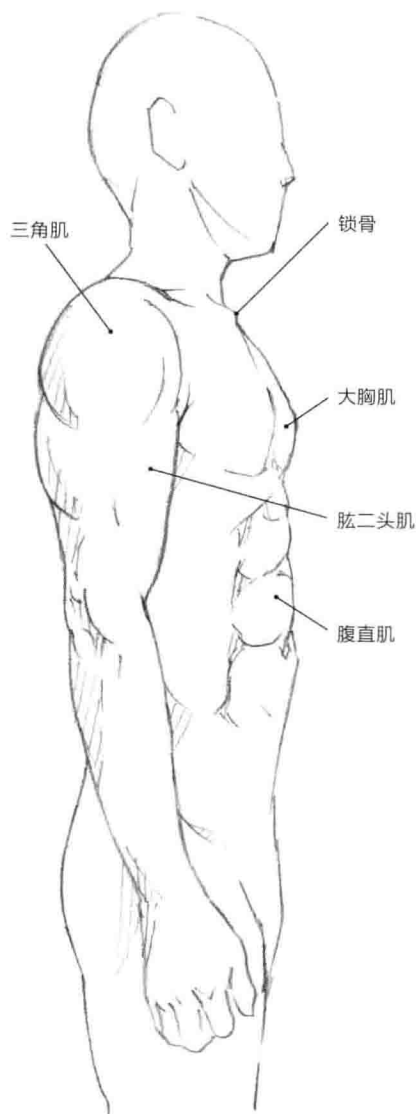
〈7头身〉

● 正面



在变形素描中，为了表现出魄力，我们通常要采用夸张的描绘手法。因为我们要描绘的是真实的身体动作，所以在进行夸张时不要让动作超出现实中人体肌肉的可伸缩范围。

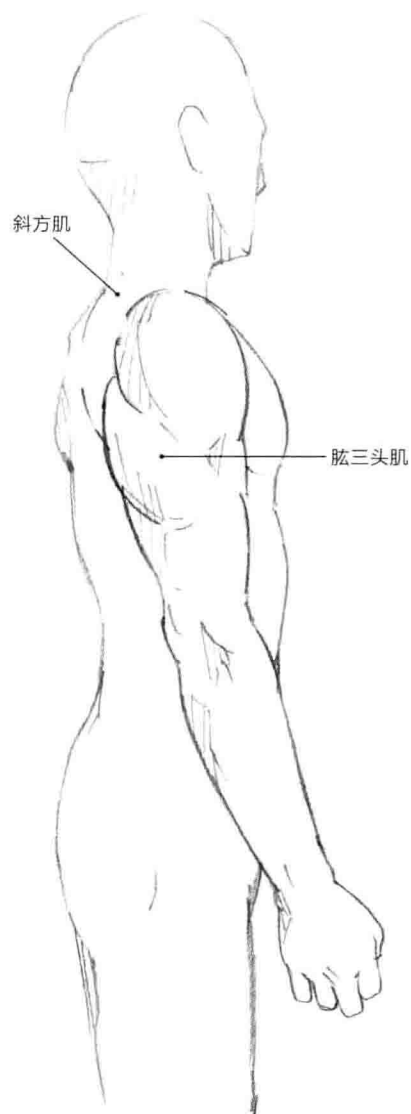
● 侧面



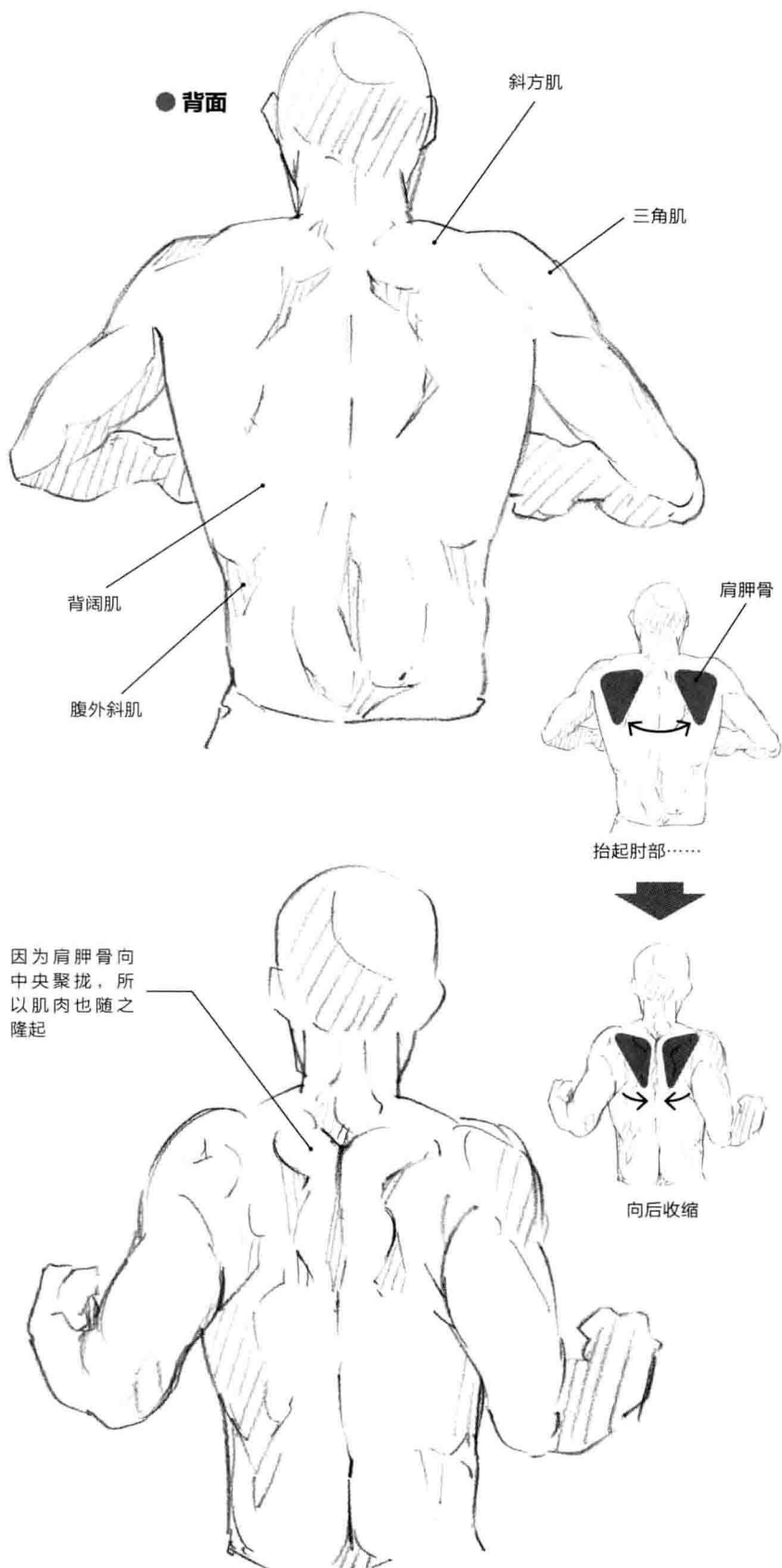
能看得见腹部的角度

我们要以7头身的肌肉男为例，仔细观察人物上半身和手臂的动作

虽然我们没有必要去记住肌肉的名称，但最好能掌握一些基础的知识，比如什么形状的肌肉位于身体的什么部分，哪些运动中会用到哪些肌肉。这些知识会在我们描绘变形素描时会起到很大的作用。



能看得见背面的角度

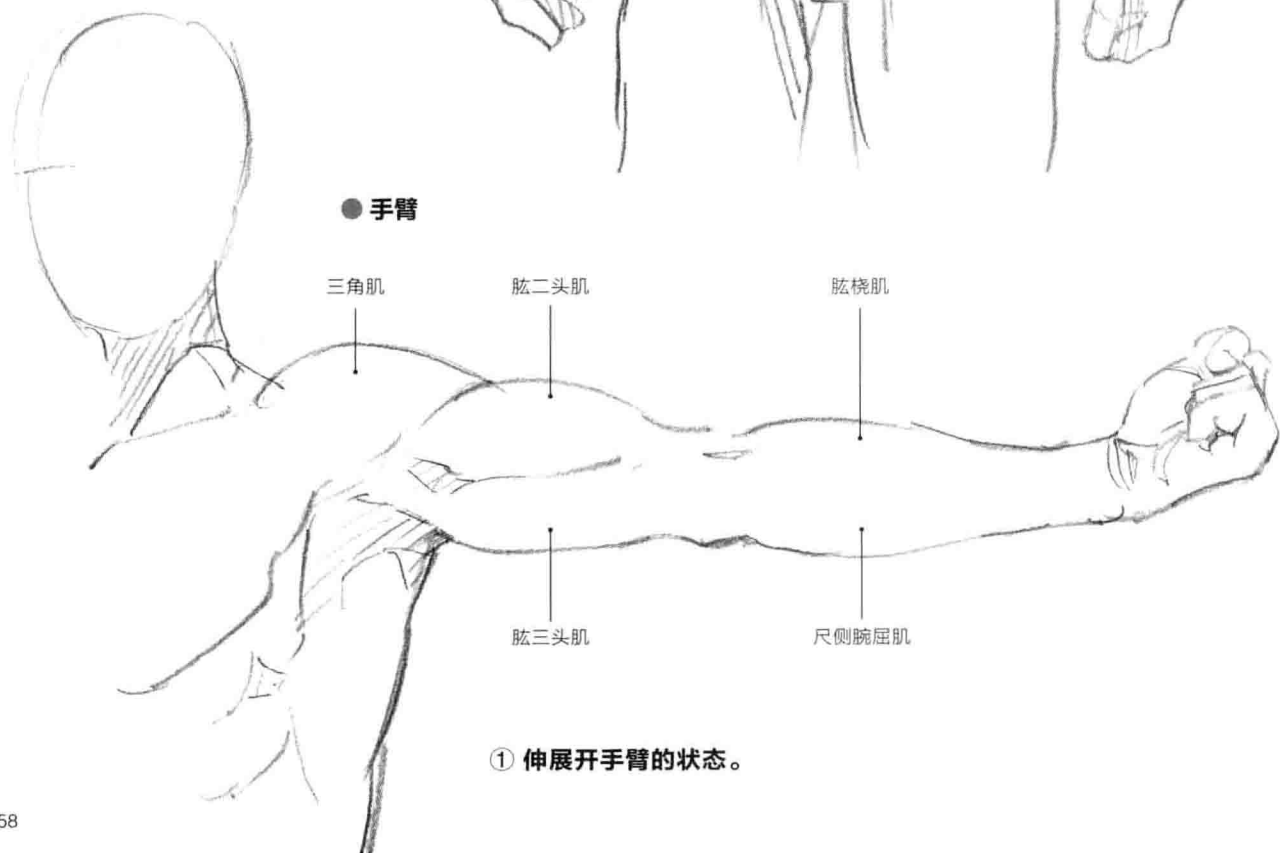


躯干和手臂的动作

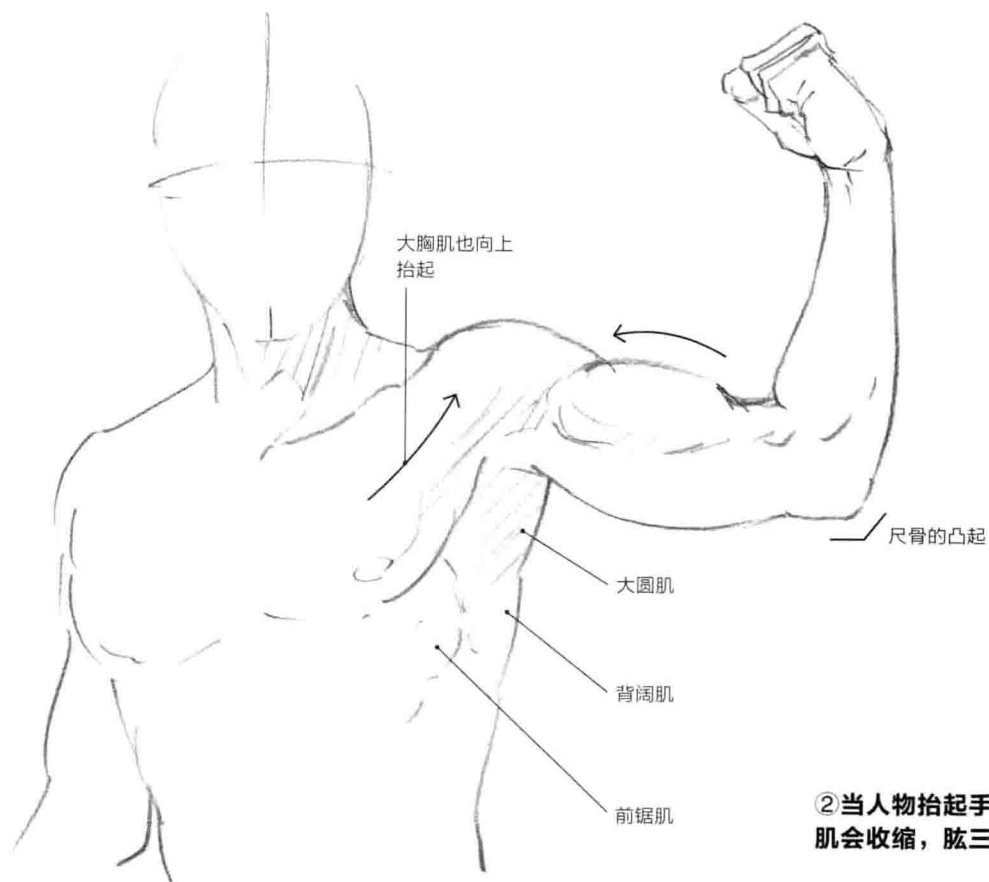
● 躯干正面



● 手臂



① 伸展开手臂的状态。



②当人物抬起手臂后，他的肱二头肌会收缩，肱三头肌会展开。

掌握了主要肌肉的位置关系后，我们在进行描绘时要注意让人物表现出强有力的感觉来，而不要一味拘泥于细节。骨骼和肌肉的知识非常重要，在描绘人物时，如果遇到无论如何都想要知道“这里应该用什么样的肌肉”的情况，那么我们最好尽快查阅，因为这样也能帮助我们提高自己的画功。在我们接下来要练习的变形素描中，因为要把画出帅气的形象放在第一位，所以我们要根据需求去添加人物身体上的肌肉。



③肱二头肌变成“肌肉疙瘩”。

变形素描的实践课程 站立姿势的正面角度

课程开始

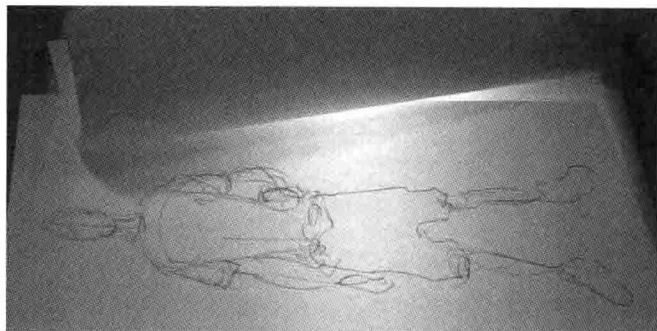


完成后的概略草图。为了画出不同的形象，我们要将它置换成类似于素描人偶的形状



正面角度的临摹素描

以临摹素描为基础来描绘概略草图



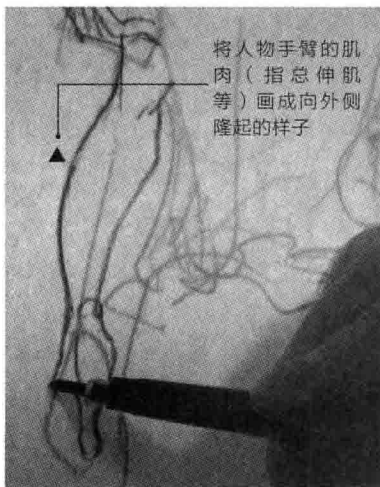
1 将概略草图垫在下面，在上面蒙上新的画纸。



2 确定人物的脸部轮廓。因为想要创作充满自信的人物，所以我们要描绘从下向上看的“仰视”脸部。



3 为了表现出“居高临下的视线”，我们要将人物的五官设置在脸部靠上的部分，并且略微拉长他的脖子。



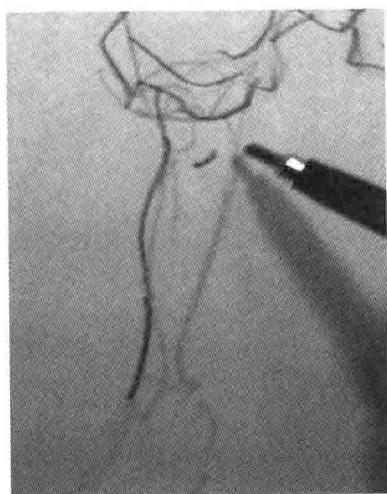
将人物手臂的肌肉（指总伸肌等）画成向外侧隆起的样子

4 虽然这个形状可能不太现实，不过我们还是要尝试让手臂表现出动感来。

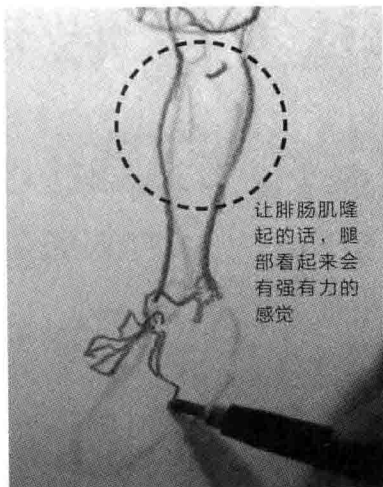


试着让人物的手臂弯曲到不自然的程度

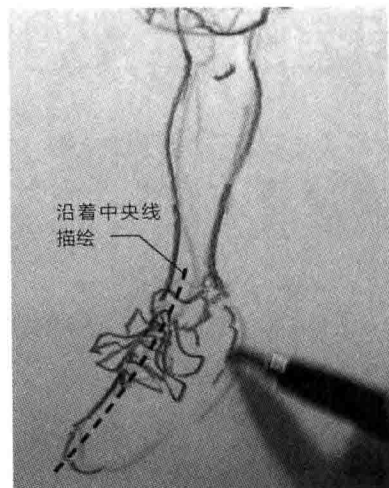
5 让人物的左胳膊肘用力向后收缩，和右臂一样画出肌肉隆起的感觉来。



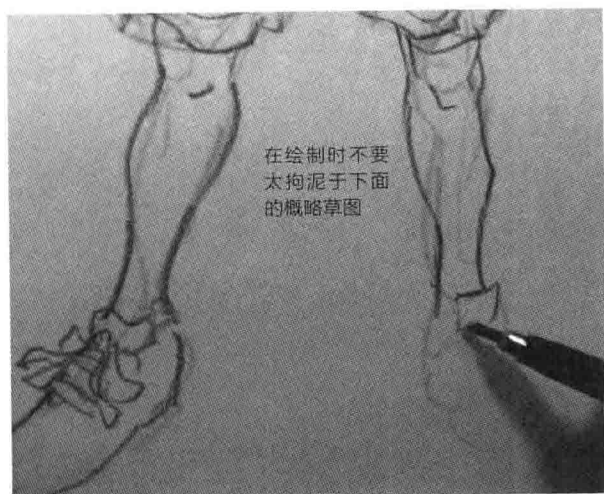
6 从膝盖的位置开始描绘小腿。



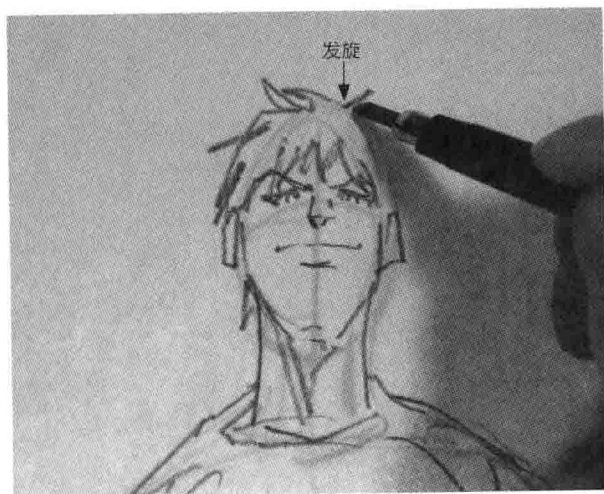
7 画鞋子。



8 从鞋带开始描绘，调整轮廓线。



9 用同样的方法描绘左脚和左边的鞋子。



10 确定发旋的位置，以其为起点，给头发添加变化。

腿部

用来表现这个人物性格的“表情”之一。让他分开双腿，演绎出好像在说“怎么样”的傲慢感。



11

完成了正面状态的变形素描。人物看起来是不是有种态度傲慢地挺起胸膛的感觉？

变形素描的实践课程 站立姿势的斜侧面角度

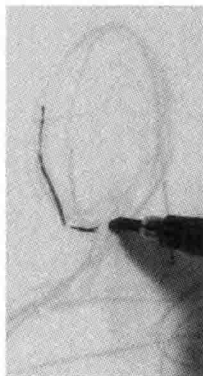
我们要从斜侧面的角度描绘在正面状态（第60~61页）时画过的人物。就先从人物站立姿势开始对照吧。

课程开始



斜侧面角度的临摹素描

以临摹素描为基础来描绘概略草图



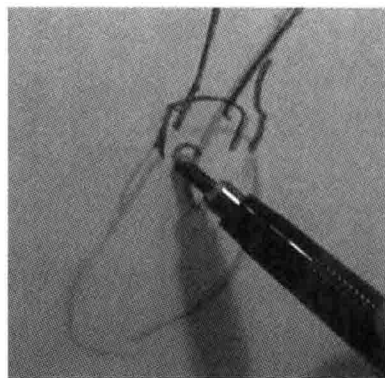
① 让下巴的线条呈倾斜状，绘制出人物扬起头的感觉来。



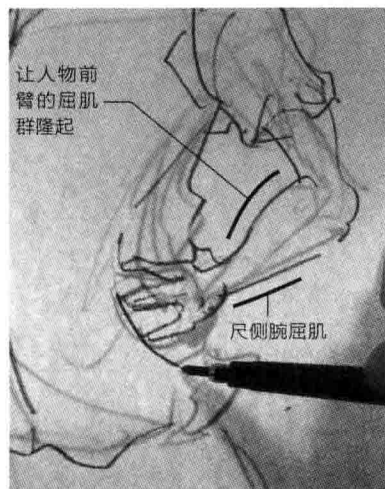
② 将眼睛、鼻子、嘴巴等五官设置在脸部靠上的位置上。



③ 描绘人物的脖子。



④ 从人物的脚踝附近开始描绘鞋子。



让人物前臂的屈肌群隆起

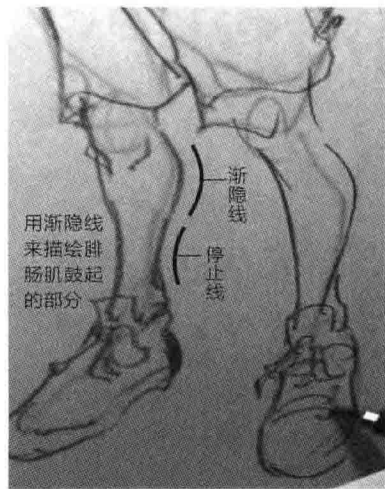
尺侧腕屈肌

⑤ 表现出人物手臂尺侧腕屈肌的紧绷感。



让衣服下摆形成随风飘拂的样子

⑥ 短裤上的褶皱是沿着人物的腿部形状形成的。

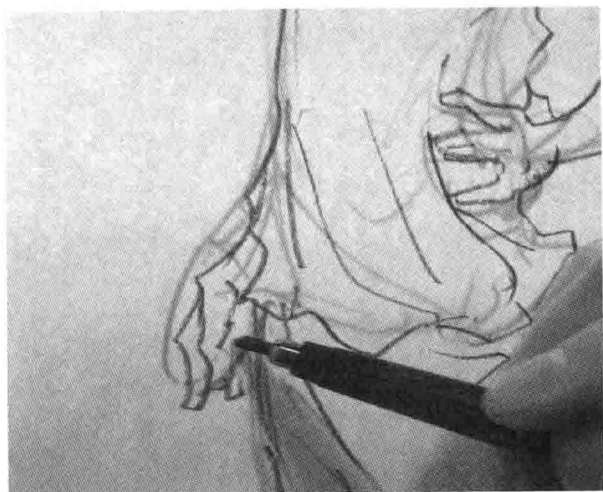


用渐隐线来描绘腓肠肌鼓起的部分

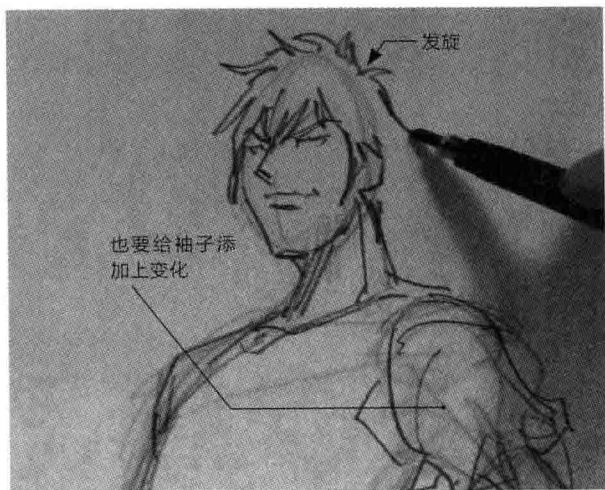
渐隐线

停止线

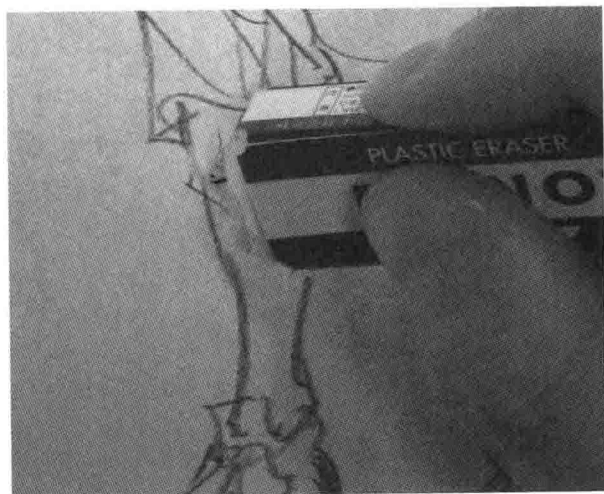
⑦ 描绘从膝盖到小腿的部分，画出鞋子。



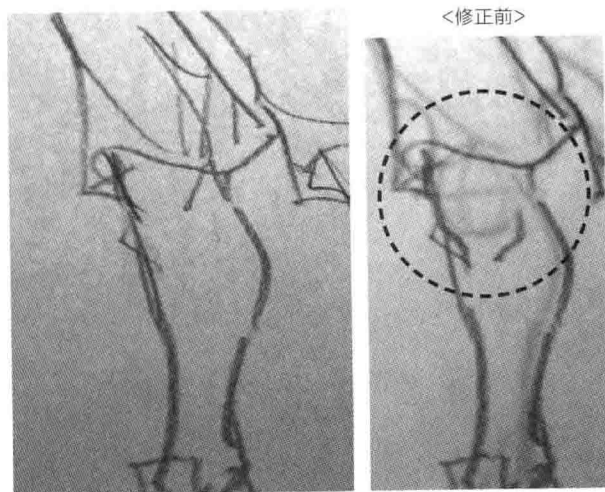
8 将人物的右手向前移动一点。仔细描绘手部，让这里成为画面的点睛之处。



9 可以尝试以发旋的位置作为分界，来改变头发翘起的方向。也要给袖子添加上变化



10 修正膝盖的形状。



11 因为膝盖太过于陷入内侧（参照⑦），所以我们要调整这里的形状。

眼睛

我们要尝试将正面状态中类似于“俯视”的眼神调整为“凝视远方”的眼神，并通过给衣服褶皱的走向添加变化，来表现出人物得意洋洋挺起胸膛的感觉。

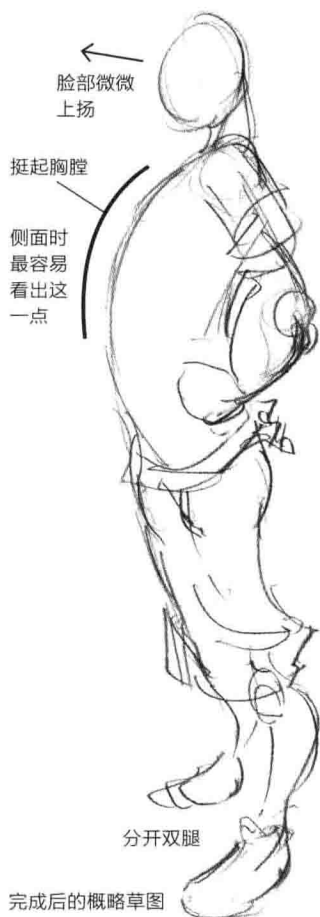


12 完成了斜侧面角度的变形素描。

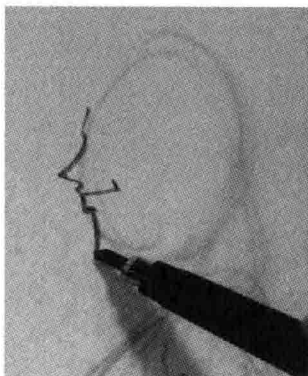
变形素描的实践课程 站立姿势的侧面角度

我们要从侧面描绘人物的站立姿势，让他和正面、斜侧面时一样，脸部微微上扬，挺起胸膛，分开双腿。

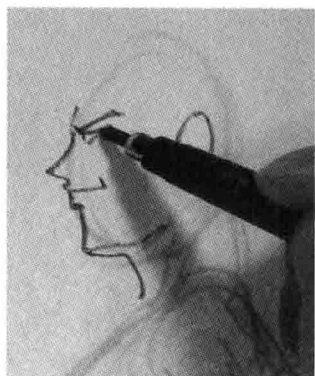
课程开始



完成后的概略草图



① 用利落的线条描绘人物的侧脸。

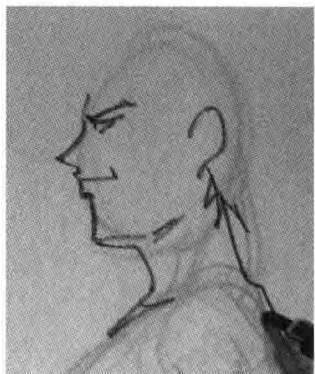


② 人物侧脸上的眼睛会变成接近三角形的形状。因为他处于仰起脸部的状态，所以我们要画出人物下巴朝下的那一面。



侧面角度的临摹素描

以临摹素描为基础，描绘概略草图



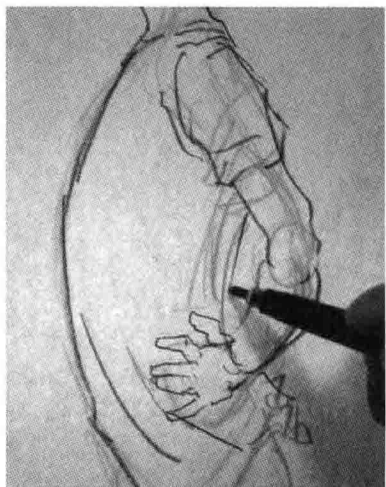
③ 描绘从领口（锁骨附近）和脖子到脊背的线条。



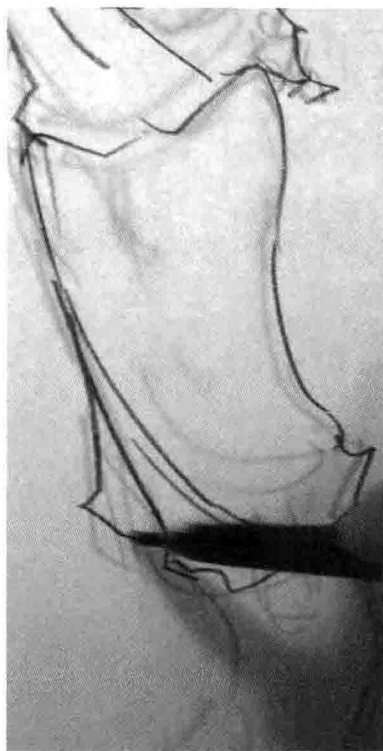
④ 从肩膀的部分开始描绘袖子的褶皱，摸索人物身体的形状。



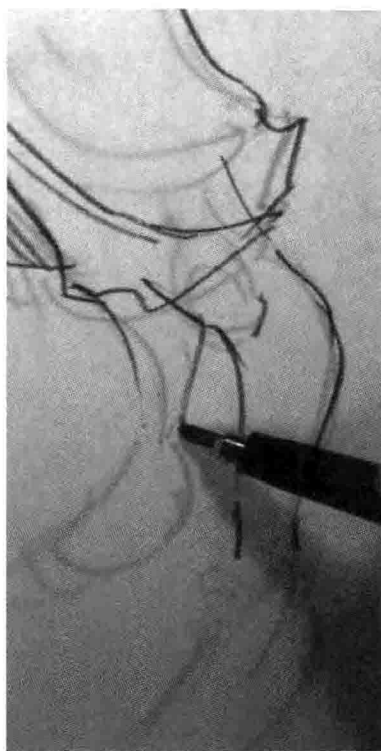
⑤ 让人物弯曲手指关节，表现出很有动的感觉。还要让他的手臂微微向后收缩，以便和挺起的胸膛形成平衡。



⑥ 不光是胸部，我们还要用曲线去描绘人物背部，让那里看起来也是弯曲的状态。



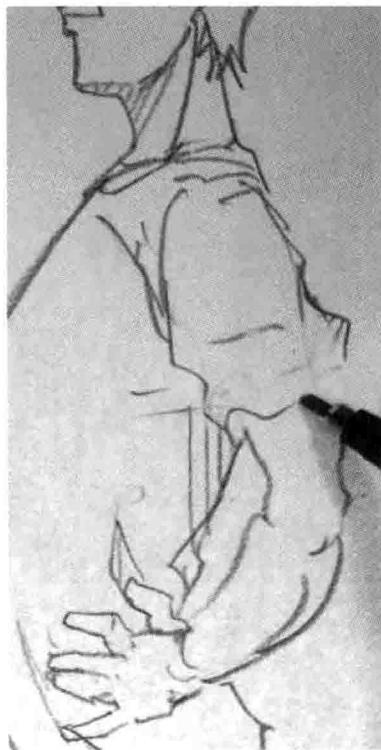
7 因为人物的腿部也向后收缩，所以短裤上的褶皱形成了朝着后方延伸过去的走向。我们要在短裤的下摆添加弯曲起伏的褶皱。



8 在描绘人物位于内侧的腿部时，要将腿画得小一些并进行少许简化。



11 确定发旋的位置，给头发添加动感。在人物下巴的下方加入阴影线。



12 在描绘袖口和手臂形状时要表现出立体感来。



9 描绘侧面状态下的鞋带。



10 简化到能看出形状的程度就行了。



13 完成了侧面角度的变形素描。

如果我们对素描人偶有个清晰概念的话， 就可以灵活运用使用了概略草图的变生素描

如果我们试图一面看着照片一面绘制变生素描的话，往往会让画出来的人物在身体和脸部与自己平时描绘的“惯用人物”有些雷同。如果先通过临摹素描练习如何描绘现实中的真实人物，再以此为基础画出概略草图并加以变形的话，我们就可以轻松创作出生动活泼的画作来。就让我们好好捕捉人物身体的动作，扩展人物表现的范畴吧。



正面角度的临摹素描



正面角度的概略草图

我们可以先画出类似于素描人偶的草图，再去重新构建人物的姿势



没有挺起胸膛

表现出人物微微倾斜上半身的感觉来

在描绘概略草图的时候，如果我们参考素描人偶，在描绘形状时考虑到立体感，就能让人物的动作更加灵活

给上半身添加了动态的概略草图

我们可以先用潦草的线条去自由设计动作。如果一开始就一板一眼地决定好形状的话，最后画出来的身体动作看起来就会比较僵硬



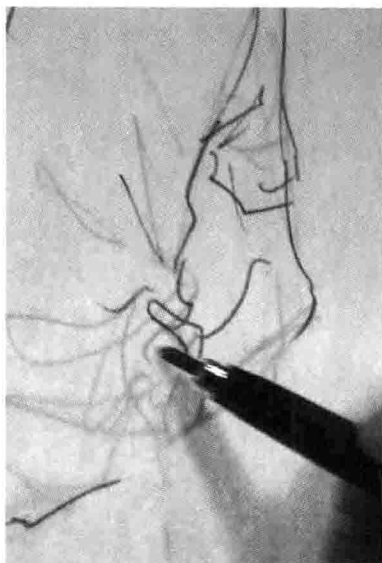
将人物上半身添加了动感的概略草图放在临摹台上，蒙上新的画纸后，开始绘制变形素描。



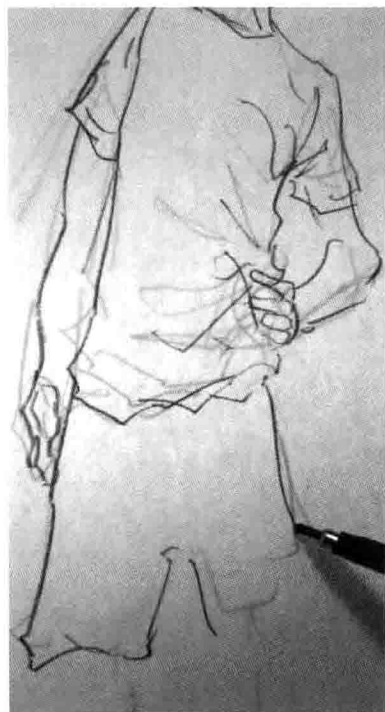
变形成“活动中的人物”



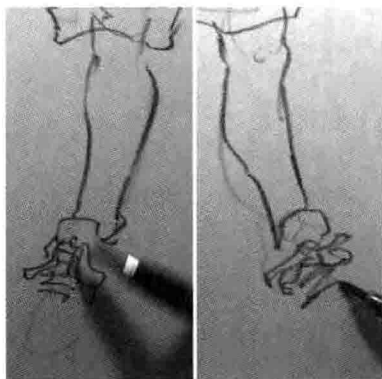
1 我们在描绘时要充分考虑人物的性格。



2 因为身体是倾斜的，所以我们要改变人物手的形状。



3 我们要先将人物的上半身画成小幅弯曲的状态，让他看起来好像在散漫地做体操一样，然后再去描绘短裤。



4 在确定中央线后，我们要从鞋带开始描绘，并要表现出左右脚的朝向来。



5 要给人物描绘出无精打采的表情来。



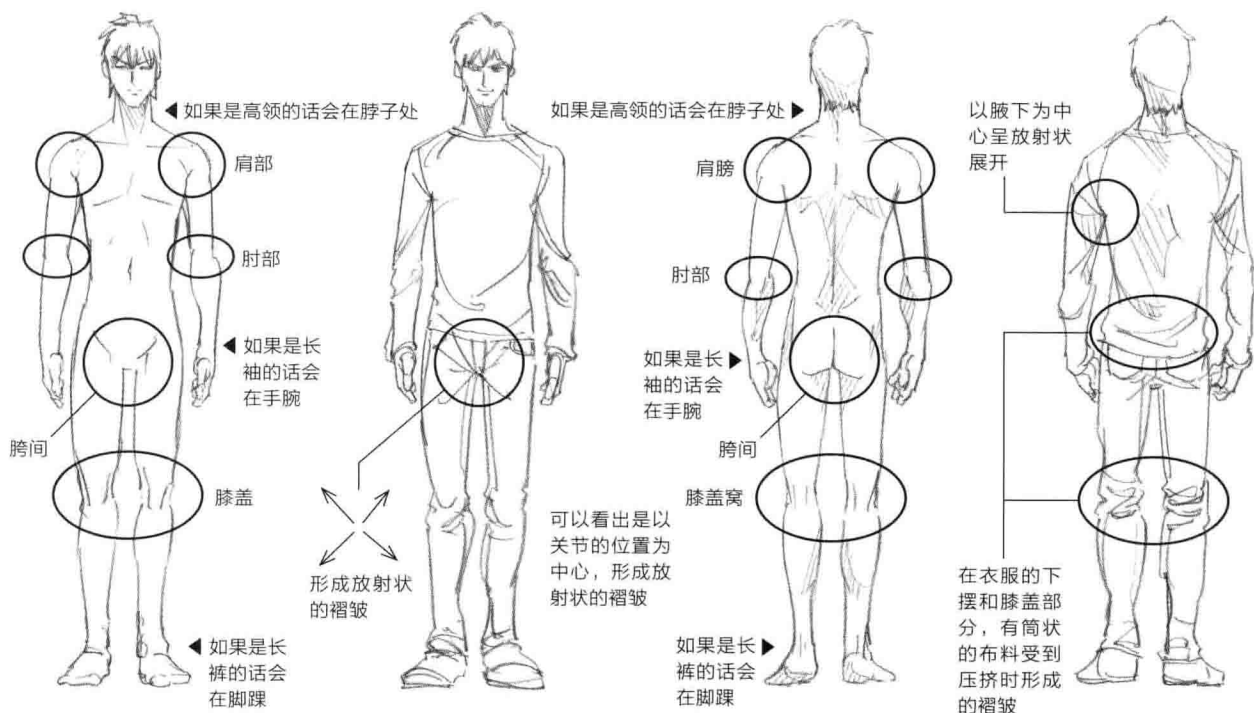
6 描绘人物的头发，完成素描。



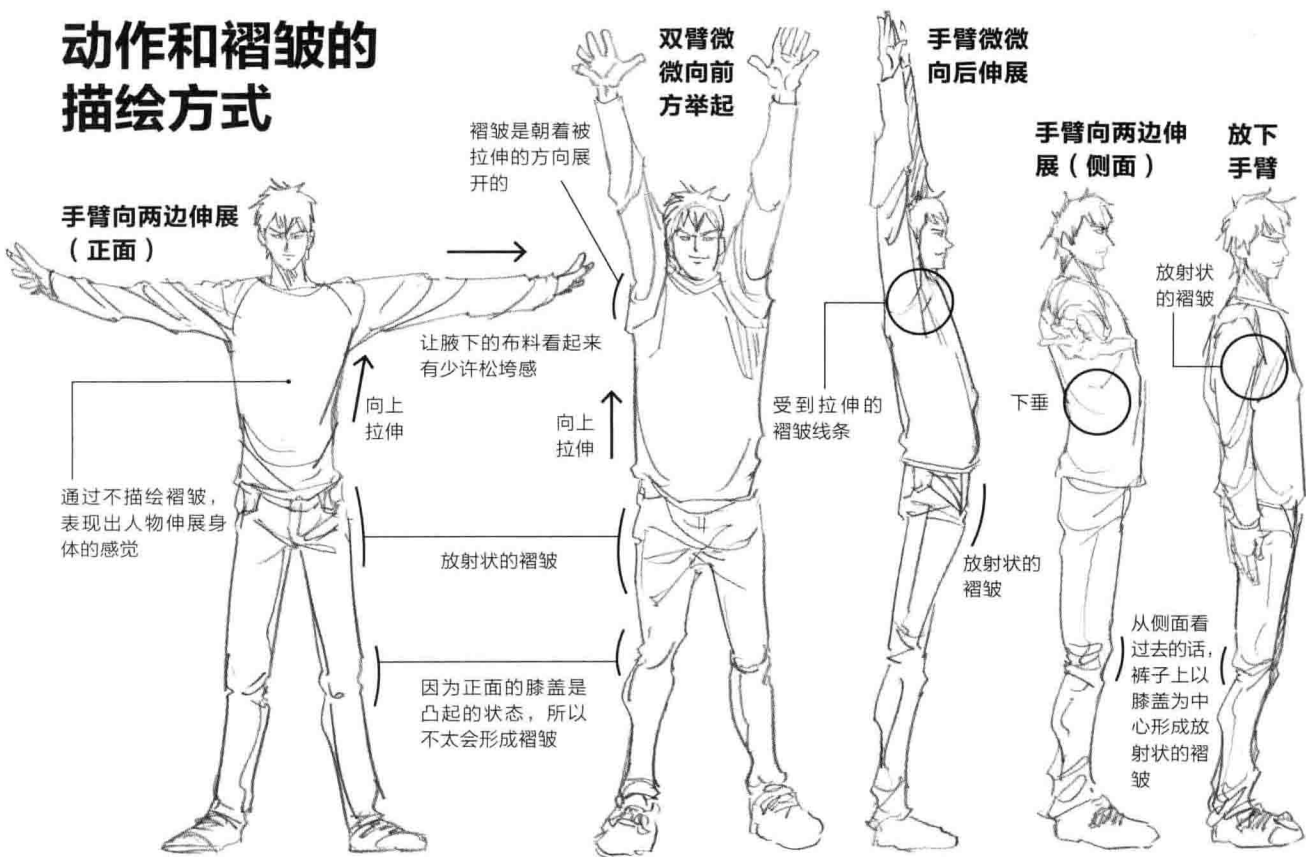
7 完成后的、拥有动感的变形素描。这算是尝试描绘了和第61页中的傲慢人物不同类型的角色。

关于衣服的褶皱

人物穿着衣服时形成的褶皱会出现在身体的哪个部分呢？



动作和褶皱的描绘方式



思考褶皱的规律

褶皱有没有什么规律性呢……

“放射状”好像是关键词哦。

腋下的放射状褶皱

衣服和手接触的部分褶皱会变多



从手碰触到的部分开始添加放射状的褶皱

斜侧面 侧面



正面



侧面

用长线来描绘从腋下延伸出的放射状褶皱



腋下形成的放射状褶皱

只要看起来有那种感觉就好!



因为背面的布料会下垂，所以会堆积出褶皱来

用布料的下垂来强调人物用手按住T恤的感觉

放射状的褶皱

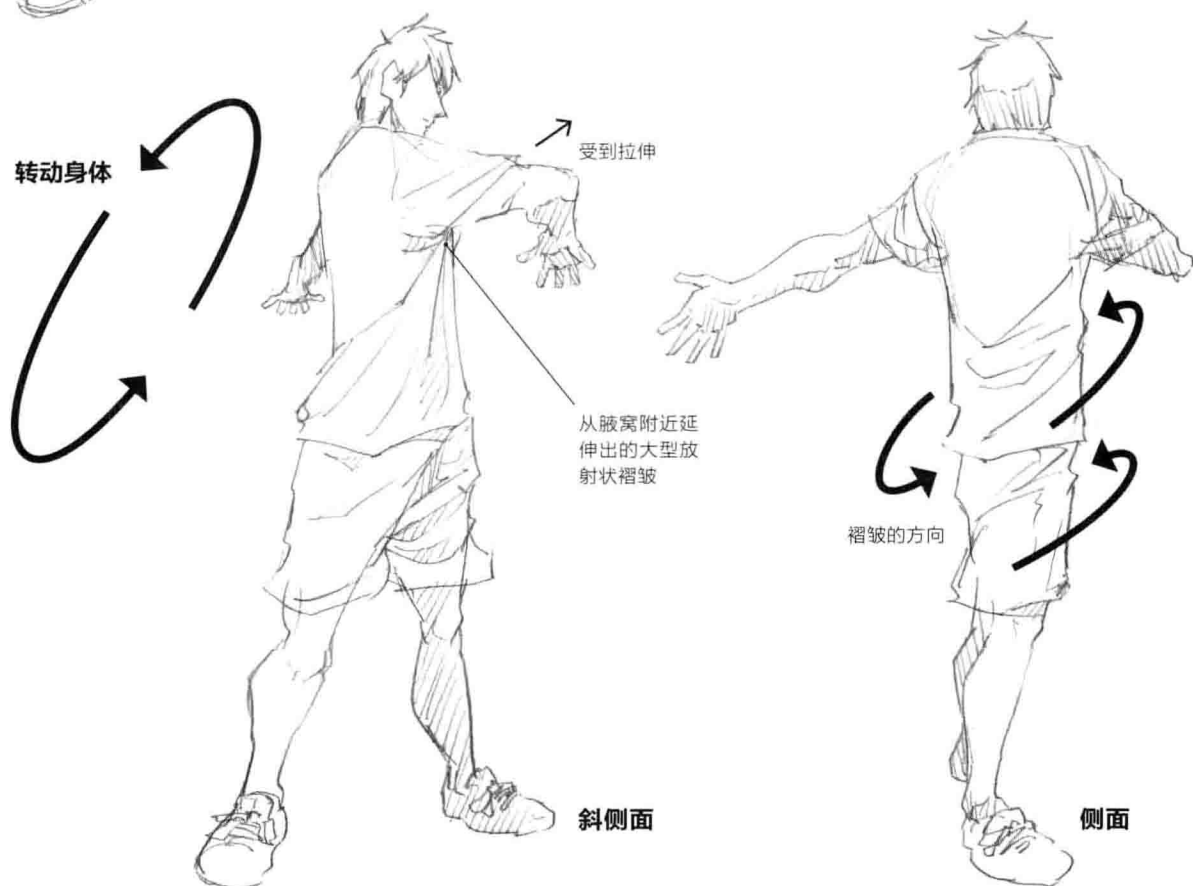
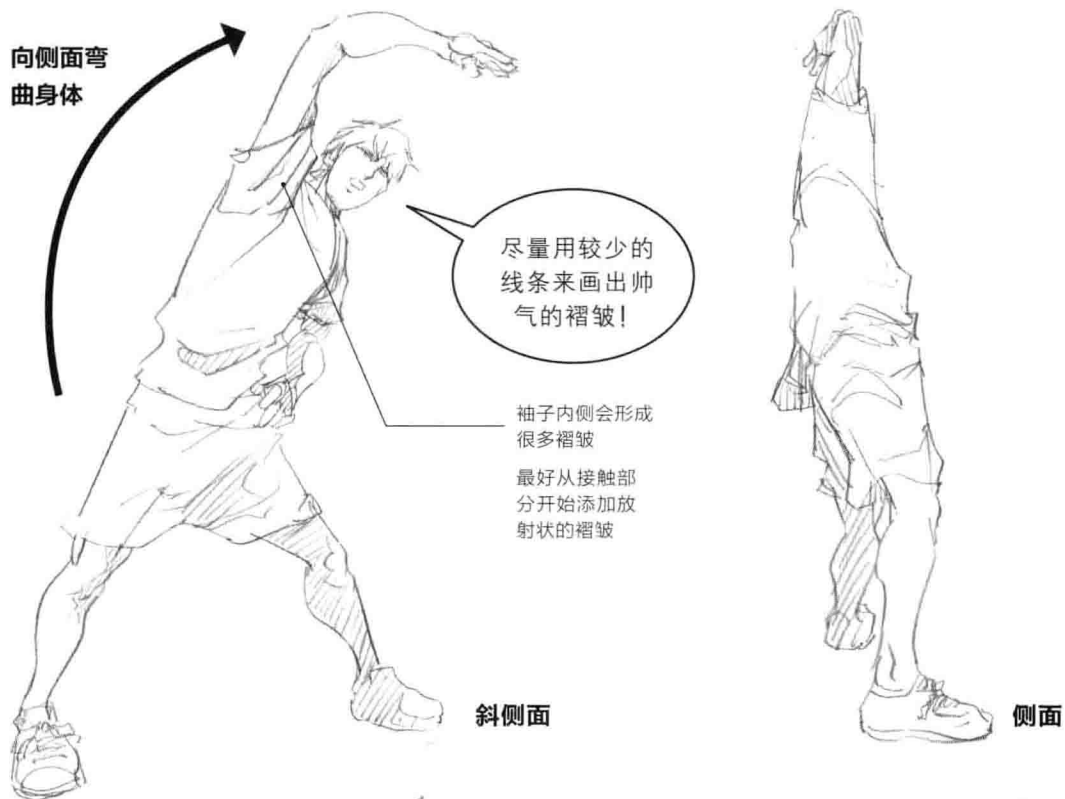


正面

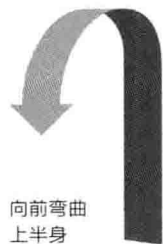


侧面

半袖和短裤的褶皱——弯曲、转动身体



膝盖的屈伸



向前弯曲
上半身



正面

因为人物伸展脊
背，所以我们不
要随便描绘褶皱

从正中线附近开
始，以放射状形
式添加内侧（前
面）的褶皱



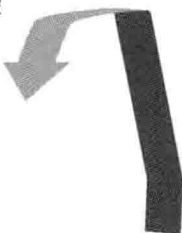
侧面

伸展膝盖



正面

袖子上的放射
状褶皱



侧面

放射状的
褶皱集中
在内侧

弯曲膝盖

向前弯曲身体



被向下
拉伸的
感觉

因为袖子受到
拉伸，所以形
成向下延伸的
褶皱



正面

不描绘褶皱



侧面

褶皱集中
在内侧

放射状
的褶皱

练功服的褶皱——身体的转动、两人的情况下

我们以两个人物面对面活动身体的姿势（空手道）为例为大家讲解变形素描的绘制方法。



我们要通过资料照片或是临摹素描来制作概略草图，然后从众多的褶皱中选择出帅气的线条，用速写的风格来进行练习，这样可以让我们学习到如何添加用来表现动作的褶皱。





如果反复进行这些练习的话，我们就可以描绘出看起来动感十足的插图来。

在开始描绘半身像的变形素描之前



用远景来描绘的人物



当我们将人物全身都放进画面时，我们可以说自己画的是远景。而以脸部为中心进行描绘时，画的就是近景。在描绘时放大脸部的话，就是进行“特写”，只描绘人物到胸部为止的部分（上半身），就是描绘“半身像”。

用远景描绘出的人物脸部画得不是很细致



靠上的面

正面

侧面



在以人物脸部为中心来进行描绘时，为了掌握脸部的朝向，我们可以将头部设想为体块的形式

棱线

靠下的面

如果将头部大致分成若干个块面（脸部的正面、侧面、靠上和靠下的面）来考虑的话，我们就可以沿着凹凸来设置眼睛、鼻子、嘴巴的位置

用近景描绘出的人物。我们仔细地描绘了人物脸部的凹凸和五官，让他拥有了微妙的表情



第56页的人体正面。为了用较少的线条成功地描绘出立体感，我们必须充分考虑到人物脸部的朝向

我们要配合目的来考虑变形的程度

根据目的的不同，最后完成的作品也会呈现出各种不同的画风。我们可以改变眼睛的大小或是简化五官的形状，随心所欲地对人物进行设计。接下来，我们要为大家介绍保留了写实感和漫画风格的人物。

临摹素描

比较有写实感的变形

漫画风格的变形

正面



斜侧面



侧面



通过块面来掌握变形素描

半身像的正面角度

我们要把人物的头部转化成块面状态的素描人偶，对可以用简化线条描绘的人物进行变形。下面就让我们来学习一下半身像中的头部和胸部的表现方法吧。



临摹素描的正面角度
我们要尝试以临摹素描为基础，描绘由若干个块面组成的人物头部

正面的变形素描
(特写)

用大型的块面来把握人物脸部的凹凸状态

块面状态的素描人偶

棱线

正中中线

我们在设置人物的五官时要考虑到五官之间的平衡性。比如眼睛的高度和耳朵的位置、两眼之间的间隔从眼睛到嘴角的距离等。接下来我们要尝试将人物的胸部也描绘进画面中

比较有写实感的 变形素描

正面



虽然我们对人物的眼睛、鼻子、嘴巴等部分进行了简化，但是从身体整体的角度来看，我们所描绘出的这个人物还是比较写实和自然的

要把头部上方的那个面描绘得比较大

俯视



仰视



我们要仔细描绘人物下巴的线条、下巴下方的面及脖子和肩膀连接部分的形状

因为在这个状态下看不见人物的脖子，所以我们要留意头部和肩膀的位置关系看起来会不会别扭

通过块面来掌握变形素描

半身像的斜侧面角度



临摹素描的斜侧面角度
尝试以临摹素描为基础，
将人物的头部设置成由若
干个块面组成的状态

斜侧面的变形素描
(特写)



块面状态的
素描人偶

棱线

我们要考虑到
人物头部的侧
面，进行立体
式的组合



正中线

延长内眼角和外眼角，
确定耳朵的高度

如果人物外眼角和嘴
角线条的比例有所变
化的话，人物脸部给
人的印象也会有相当
大的不同。接下来我
们要尝试将人物的胸
部也描绘进画面中

比较有写实感的 变形素描

在描绘人物的侧脸时，我们最好像描绘块面那样，让他的脸部线条有棱有角

斜侧面

简化人物的肩膀、胸部和无袖背心的线条

俯视

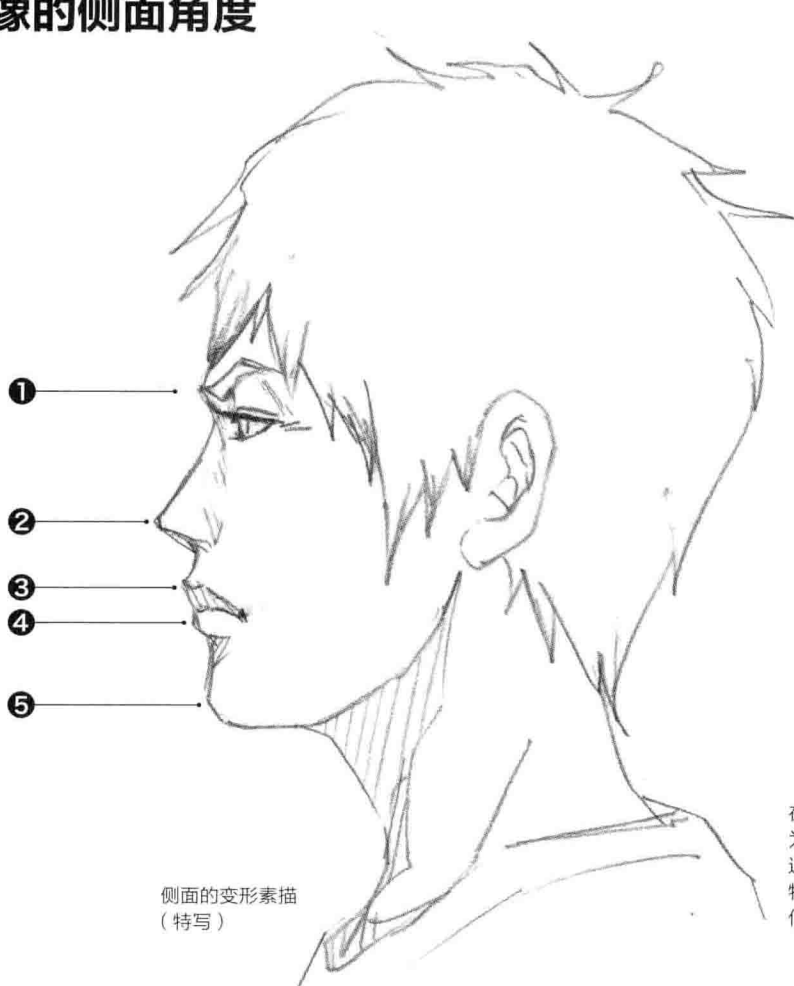
仰视

可以和人物处于正面角度时对比一下，看看他五官朝下的那个面的表现方法有什么不同

如果设定成能看到脖子部分的状态，画起来也会比较轻松

通过块面来掌握变形素描

半身像的侧面角度

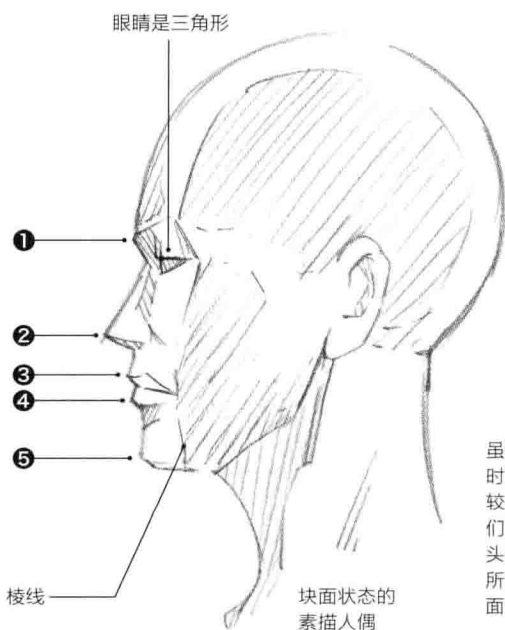


侧面的变形素描
(特写)



临摹素描的侧面角度
我们要尝试以临摹素描为基础，描绘由若干个块面组成的人物头部

在描绘侧脸时，正中线会成为人物脸部的轮廓线，所以这算是一个特殊的形状。人物的容貌就取决于我们要如何设计①-⑤的凸起



虽然在只有轮廓线的时候人物的侧面会比较难以区分，不过我们在描绘时要设定好头部的侧面（被头发所覆盖）和脸部的侧面（脸颊）



耳根大致位于人物头部侧面宽度的正中央的位置。接下来我们要尝试描绘半身像

比较有写实感的 变形素描

虽然正侧面的脸算是比较容易描绘的，但如果人物处于仰视或是俯视状态的话，难度就会提高

侧面

简化位于身体前方的手臂的形状

因为这个角度不容易看清人物的五官，所以画起来比较麻烦。在描绘眼睑的内侧和下巴下方等部分的时候，我们最好要充分考虑整体的平衡性

仰视

因为在我们描绘人物脸部的轮廓线时，只要画出五个凸起和一边的眼睛就好，所以这种情况下会比较容易表现人物的特征

用看起来变窄的无袖背心的肩带来表现肩膀朝上的那个面

这是比仰视更加不容易看清五官的角度。我们要一面简化眼睛、鼻子、嘴巴，一面将它们设置到人物的脸上

俯视

虽然这个角度无法看到人物肩膀朝上的那个面，不过我们可以通过三角肌的形状和手臂的轮廓线来塑造立体感

描绘肩膀朝上的那一面，表现出人物结实的身体

变形素描的实践课程 特写的正面角度

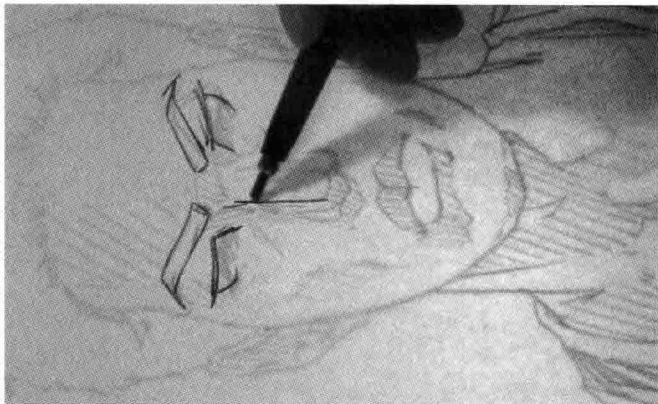
我们要进一步提高变形的程度，尝试描绘漫画风格的人物角色。我们要以临摹素描为基础，在素描上面蒙上新的画纸后再去描绘人物。

课程开始

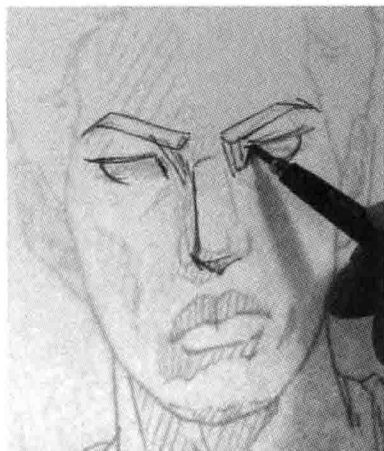


尝试将他改造成漫画感十足的人物！

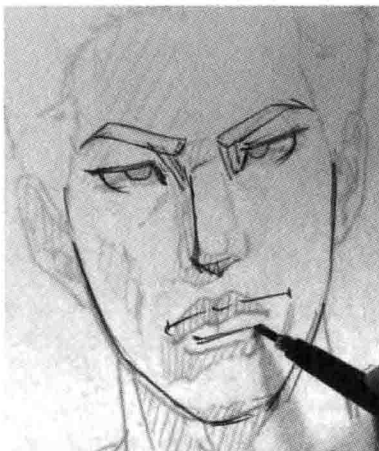
临摹素描的正面角度



1 放大人物的眼睛，强化他的眉毛，简化他的鼻子。



2 添加阴影，在人物的眉眼之间营造出立体感来。



3 尽情地拉大人物的嘴角，让他看起来有漫画人物的感觉。



4 描绘额发时，和比较有写实感的变形素描（76页）基本保持一样就可以。



5 描绘人物耳朵的轮廓线。



6 给人物的头发添加动感，将翘起来的发绺画得粗一些。

POINT

我们要配合基础的临摹素描来画出人物的内眼角和鼻子的位置，以及他脸部的轮廓线。



7 在设计时将无袖背心替换成T恤。



8 拿掉垫在下面的临摹素描，进行最后的加工。用重叠的线条去加粗睫毛的部分。



9 完成了进一步漫画化的人物正面角度的变形素描。我们将人物的外眼角设置在靠上的位置，让他看起来有吊起眼角的感觉。我们可以通过一点点加大变形的程度，来创造有特色的人物角色。

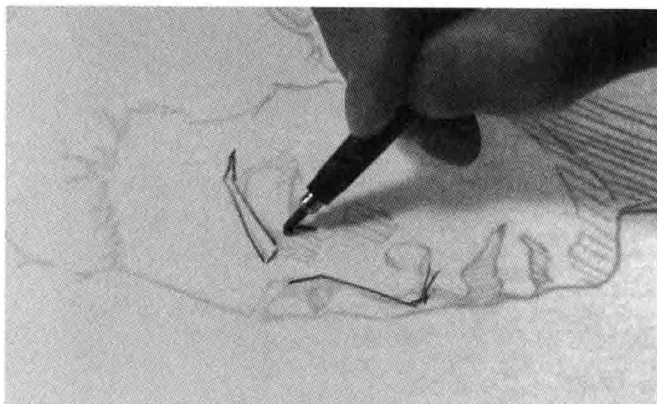
变形素描的实践课程 特写的斜侧面角度

在这里，我们要描绘让正面角度的人物（第83页）转到斜侧面角度后的画面。我们要把临摹素描垫在下面后再开始创作。

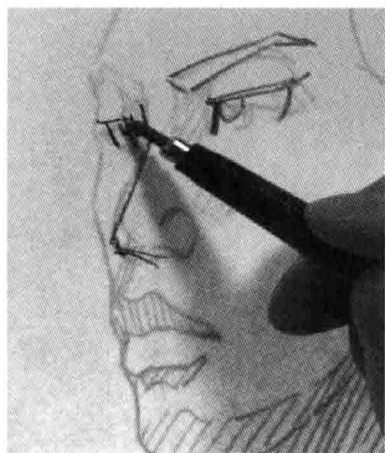
课程开始



临摹素描的
斜侧面角度



① 描绘左肩和鼻子的形状。我们要配合相当于基础的临摹素描来确定人物内眼角的位置。



② 将外眼角向上画，让人物拥有一双大大的吊梢眼。



③ 将脸部的轮廓线画得棱角分明，掌握好右脸颊的面，简化人物的嘴唇。



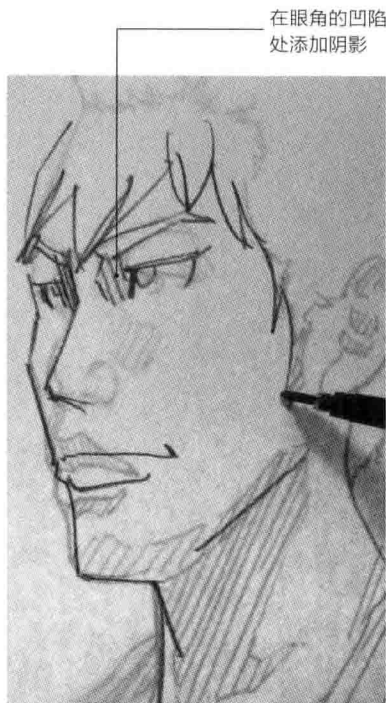
④ 我们要把人物上下嘴唇紧闭时的线条设计出帅气的感觉来。



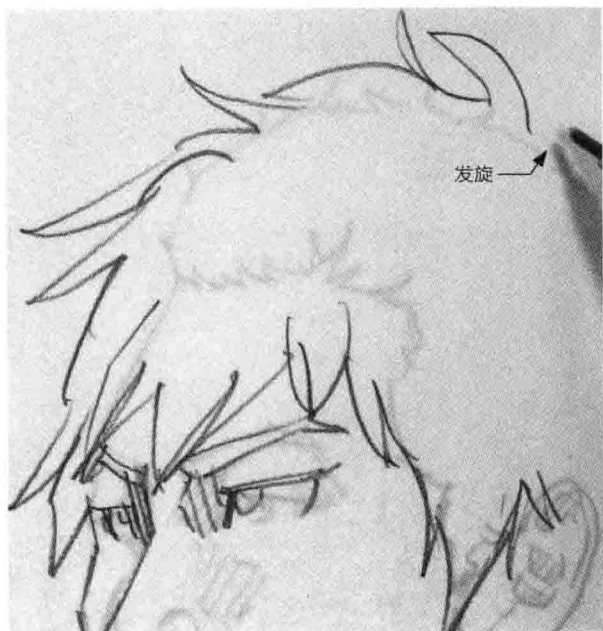
⑤ 我们要用直线来描绘人物下巴的线条，并让下巴有棱角感。

POINT

不用过于强调上嘴唇的形状



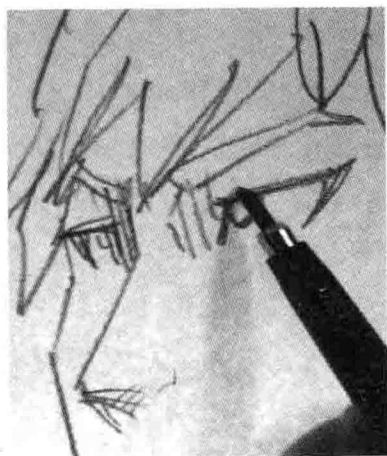
⑥ 在画鬓发的时候，我们也要和描绘其他部分的头发一样，用简洁的曲线组合来进行描绘。



7 我们在描绘时要给人物外侧的头发添加上动感。



8 重新设计人物脖子的线条。



9 用重叠的线条加粗睫毛的部分。

10 完成了进一步漫画化的人物斜侧面角度的变形素描。为了让T恤看起来也有动感，我们在描绘时要充分活用曲线。



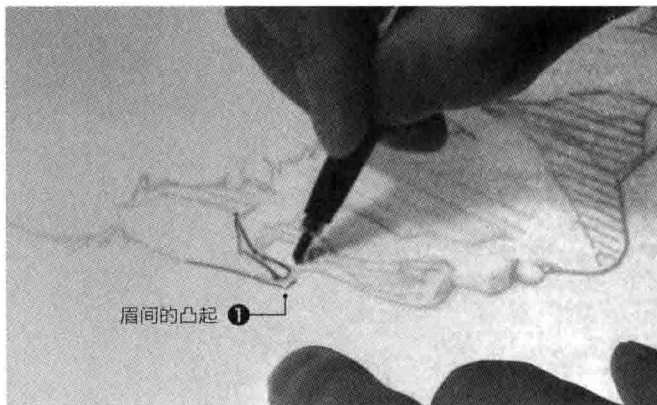
变形素描的实践课程 特写的侧面角度

在绘制人物的侧脸时，他看起来是否与正面和斜侧面状态下是同一个人，取决于人物的眼睛、鼻子、下巴的形状和发型给人的印象。

课程开始

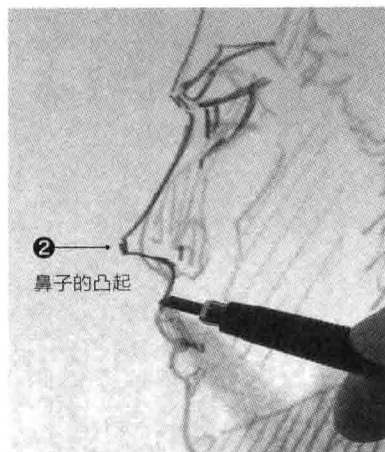


临摹素描的
侧面角度



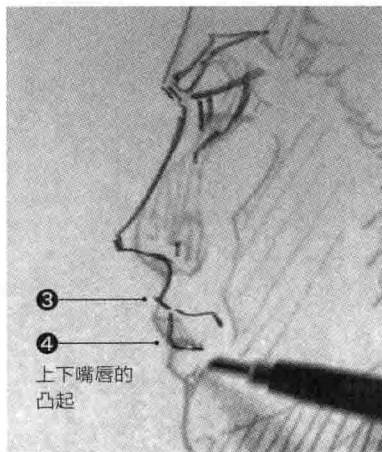
眉间的凸起 ①

① 我们要从人物的额头和眉毛间的凸起开始描绘。



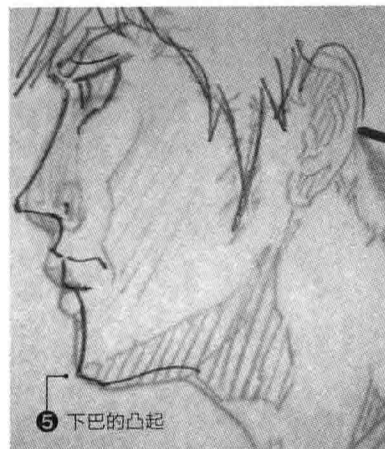
②
鼻子的凸起

② 把鼻子画成尖尖的形状，把眼睛画成三角形。



③
上下嘴唇的
凸起

③ 将嘴巴的位置向上提高一点。

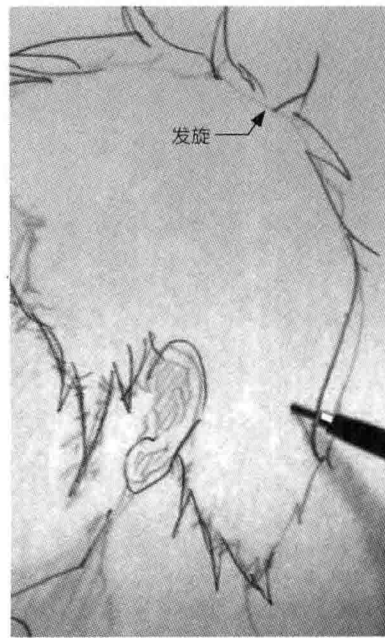


④
下巴的凸起

④ 把鬓角画得尖锐一点，将耳朵描绘成有点尖的形状。



⑤ 补充上耳朵后面的发际线的部分。



发旋

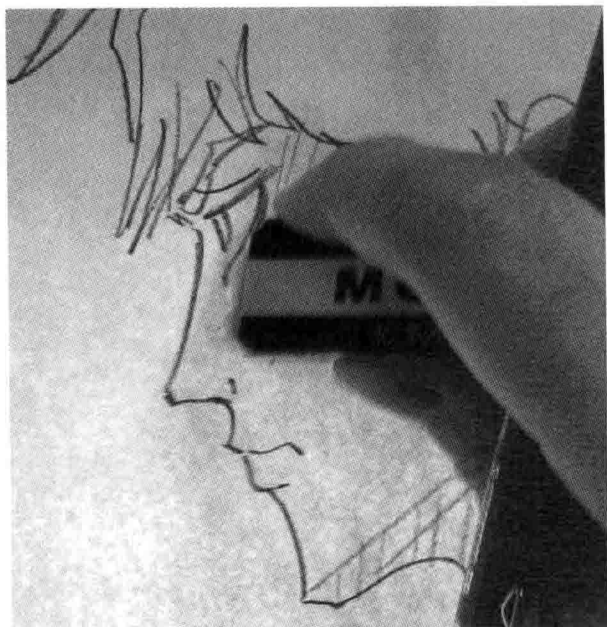
⑥ 描绘发旋，巧妙地使用曲线来给头发增加动感。

POINT

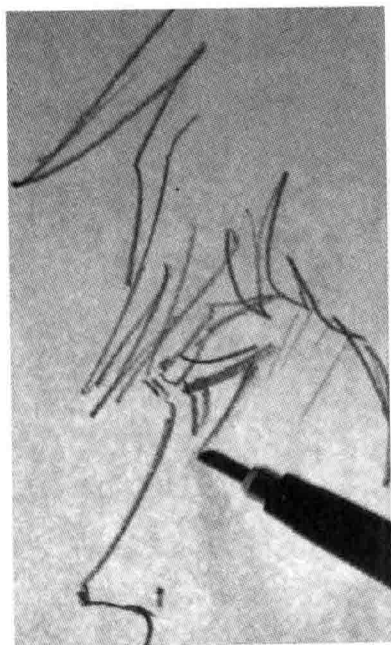
我们在创作人物角色时，要掌握好第80页介绍过的①~⑤的凸起。



7 因为可以看到下巴下面的形状，所以要添加阴影线。



8 因为需要注意眼睛的形状，所以我们要进行修正。



9 尝试将眼睛设计成更加简洁的三角形。用重叠的线条来加粗睫毛。



让喉结形成凸出的形状

10 完成了进一步漫画化人物的侧面角度的变形素描。

注重线条，注重道具

使用自来水毛笔之类的道具来创作变形素描。



用铅笔描绘的图案。我们要使用渐隐线和停止线来描绘人物脸部的轮廓线。加上了“○”的地方就是线条的起点和终点



用G笔描绘的图案。增加了线条的尖锐度，给人一种锐利的感觉。就算描绘的是同一人物，画具的不同也能让这个人物给人的印象有所变化

眉毛

眼睛

鼻子

嘴巴



用自来水毛笔来创作变形素描



观看者的
视线前方



因为人物的脸部是最主要的关键点，所以我们要用细致的渐隐线和停止线来描绘脸部。而由于观看者的目光不会集中在衣服之类的地方上，所以我们只需用有速度感的随意的线条来处理这些部分就好



观看者的
视线前方



不怎么重要的
部分

用自来水毛笔描绘的图案。因为运笔方式而形成的有势头的粗线和丝丝点点的白痕，让画面看起来有一种粗犷的感觉



停止线

渐隐线

停止线

灵活运用了
飞白线

用笔尖描绘各种各样的线条，制造随意感（总之就是要抱着随意的态度！）

使用大胆的运笔方式来描绘头发！

也要制作涂黑的部分

渐隐线的集合体



渐隐线

渐隐线 停止线
用强有力的线条尽情描绘

鼻梁要有纤细感

利用笔的活动

要把人物的鼻头画得非常非常细，或者不画也可以



用渐隐线和停止线加上随意的线条描绘出来的作品

源自于飞白的随意的线条



使用了白色和黑色的强烈对比作品

用变形素描来扩展人物表现的范畴



我们可以以临摹素描为基础，创作各种不同类型的变形素描。我们也可以给人物添加上自己喜欢的漫画或动画的风格和特色。



为了研究变形程度，我们通过临摹素描画出了右边的人物。我们尝试在他的眼睛和鼻子上保留了现实中的人物的真实感

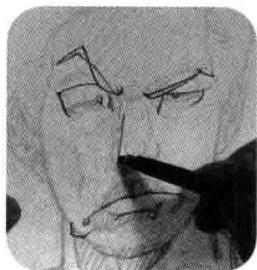
第83页的完成了进一步漫画人物化的变形素描



让眼睛和嘴巴的比例变得更加极端！



尝试给人物设置好像有点怒目而视的表情



尽情地打乱人物五官的位置，增加五官的简化程度，让人物的脸看起来更有漫画人物的感觉

第3章

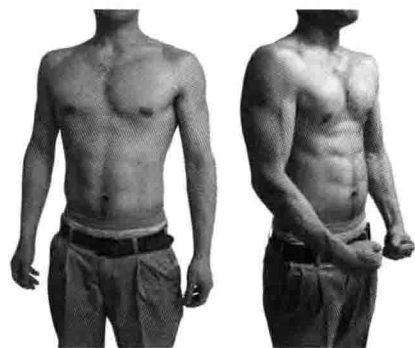
用漫画素描 来描绘身体



**MANGA
DESSIN**

在开始描绘漫画素描之前……

就算把人物的腹肌分成12块也不是不可以！



就算没有找到和想要描绘的人物姿势一样的资料照片，我们也可以通过“漫画素描”来自由自在地描绘人物。也就是说，我们要通过“记忆中至今为止见过和画过的东西”，在画纸上将脑海中的形象转化为具体的人物。

从准备姿势到 打出刺拳的姿势

在体育场景中描绘夸张的人物的例子



将人物的身体设计成绷紧到极点的状态，让观看者的注意力集中在他伸出的手臂上



虽然在描绘时要夸张身体的动作这一点和“变形素描”相同，但是在漫画素描中，我们要做到更具灵活性，更进一步地扩展表现的幅度。

不一定非要符合解剖学原理



为了描绘肌肉发达到好像超人一样的人物，我们首先画出了这样的草图

在漫画素描中不能缺少魄力十足的动作，以及让画面拥有紧张感的表现手法

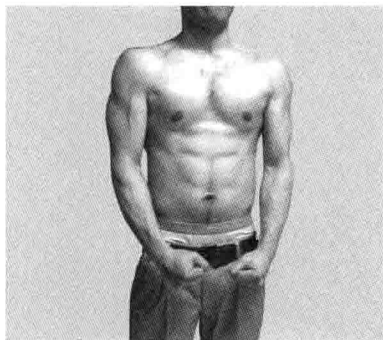


为了制作漫画素描而描绘的草图



脑袋小、腹肌块数多的人物。我们要创作无法归纳进常识性范畴中的独特形态

注重表现动感、紧张感的漫画素描

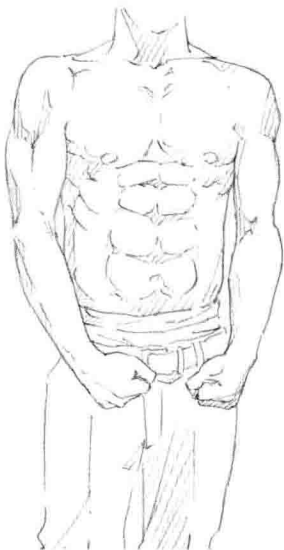


资料照片

我们要参考着人类的身体来描绘临摹素描，并通过在这个过程中积累出的经验，增加自己可以描绘的形状。首先，我们要将临摹素描转换为变形素描。在这个阶段，为了将现实的人物转化为虚拟的人物，我们要进行漫画或是插图风格的变形。这个练习的目的是将形状模式化，以便我们能在什么也不看的情况下画出“漫画素描”。我们要多多进行“漫画素描”的练习，借此来掌握那些虽然不自然但也能看出是什么的形状，以及比例恰到好处的形状。

从写实风格到漫画风格的形状

临摹素描



① 从照片中选出轮廓线，用劲道十足的线条进行描绘。

以临摹素描为基础的变形素描



② 将写实感的肌肉，变形成更加强壮的肌肉。

通过模式化，让形状变得更加帅气！

草图式的漫画素描



③ 描绘怎么看都肌肉感十足的形状，给人物设置理想化的身体。

对草图进行临摹后完成的漫画素描



④ 为了配合人物摆出的集中力量的姿势，我们要让画面看起来很有立体感。



- 5 是不是能让他的身体看起来更有紧张感呢？我们尝试改变人物肌肉的形状，让他看起来好像怪物一样。

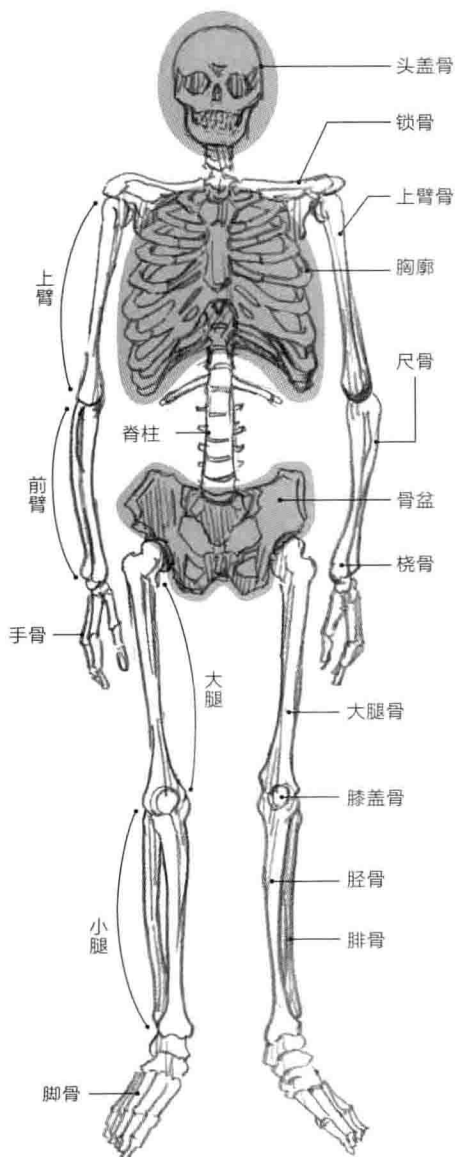
从骨骼和肌肉到“可用的素描人偶”

就算漫画素描的原则是“什么都可以有！”，但如果变形太过乱七八糟的话，完成后的作品也会欠缺说服力。所以既然要描绘人类的身体，那就不能完全无视基础构造。特别是在要表现人物身体动作的时候。如果我们对骨骼有所了解的话，完成后的作品看起来肯定会更加出色。既然是想要描绘强有力的身体，那么我们就

掌握肌肉都是位于身体的什么地方。因为如果每次描绘人物的时候，都要把骨骼上的肌肉也画出来的话会很麻烦，所以我们可以脑海中设想出类似于素描人偶的经过简化的人体形状，用这个形状来描绘各种不同姿势的草图，然后再将草图转化成漫画素描。

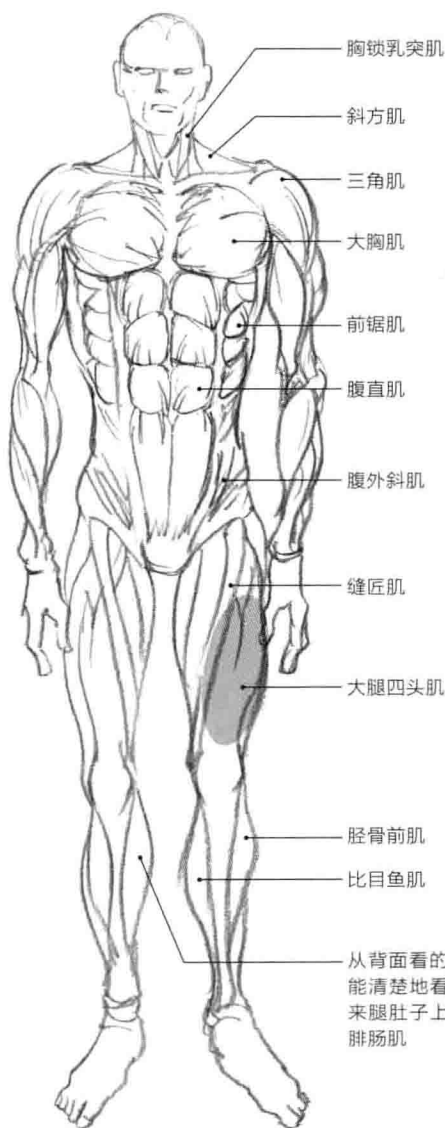
8头身的理想化身体

骨骼图



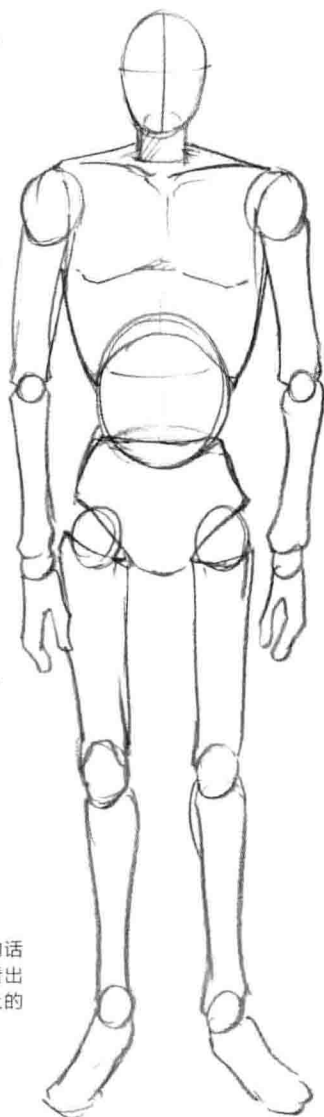
我们可以尝试描绘骨骼图，用来充当自己作品的基准

肌肉图



我们最好对和身体凹凸以及动作有关的肌肉进行一定程度的了解，这些知识在绘画时可以派上用场

8头身的素描人偶



我们可以尝试描绘靠关节来活动的粗略的素描人偶

7头身的临摹素描

临摹素描



概略草图 (大约7头身)



变形素描 (大约7头身)



相当于素描人偶的作用

摆姿势的思考方式是一样的

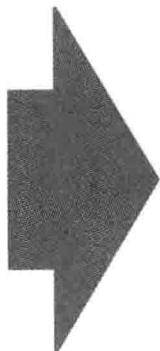


从侧面看过去的话，我们会清楚地发现人物摆出了拼命挺胸曲背的姿势

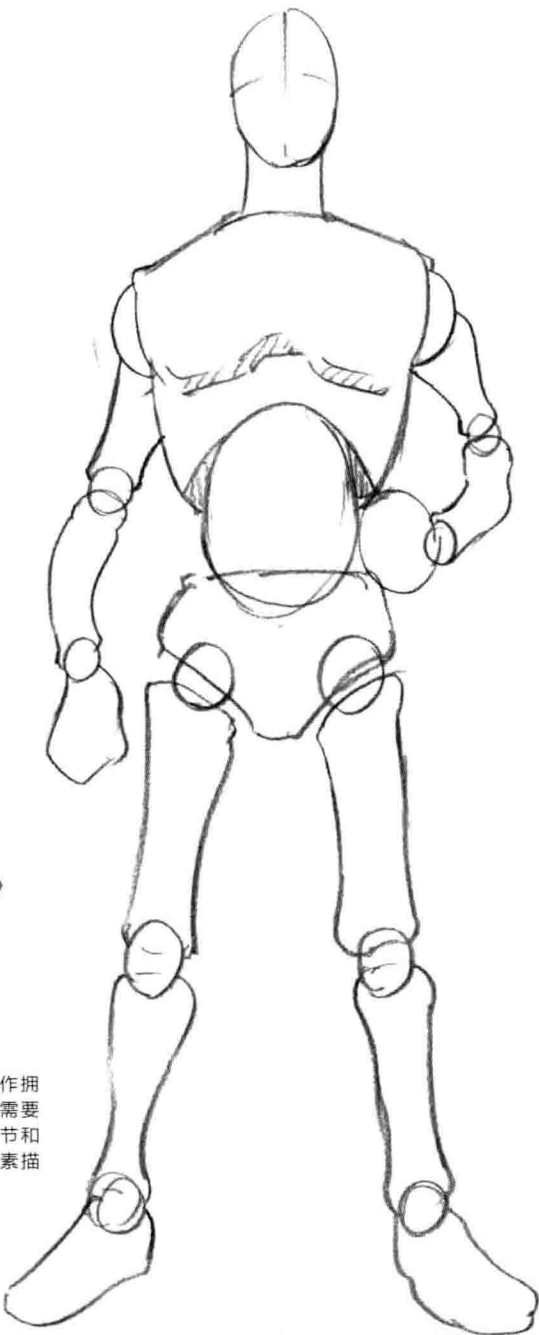


分开双腿

虽然我们是以7头身为例子来描绘这个姿势，但就算头身比例有所变化，我们也可以用同样的方式，通过概略草图来摸索形状



为了让人物的动作拥有立体感，我们需要使用考虑到了关节和肌肉的“可用的素描人偶”



摆姿势的素描人偶的基准型号。我们不是要在实际中将这个人偶精确地画出来，但当我们在画纸上创作漫画素描的时候，我们要做到可以在脑海中勾勒出这样的素描人偶

第2章的变形素描的变迁 (参照54页)

在变形素描中，我们可以尝试让人物在维持着7头身的状态下，通过漫画风格的变形而变成现实中不存在的帅气形象。根据目的的不同，我们还可以将人物变形为8头身或是6头身。

什么是头身比?

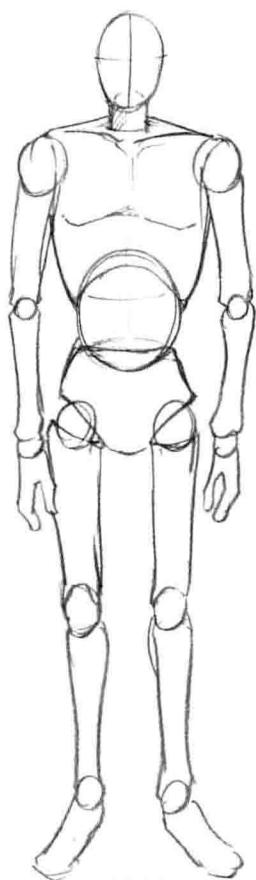
如同在第21页的人体比例中介绍过的那样,我们可以将人物头部的长度设为1,以身高是几个头部长度为基准来设计人物的比例。



【8头身】肥胖的人

就算人物是8头身,我们也可以让人物看起来是个胖子。我们要在人物身体的侧面加上圆润的线条,让他看起来有种手臂无法笔直下垂的感觉

【8头身】理想化的身体



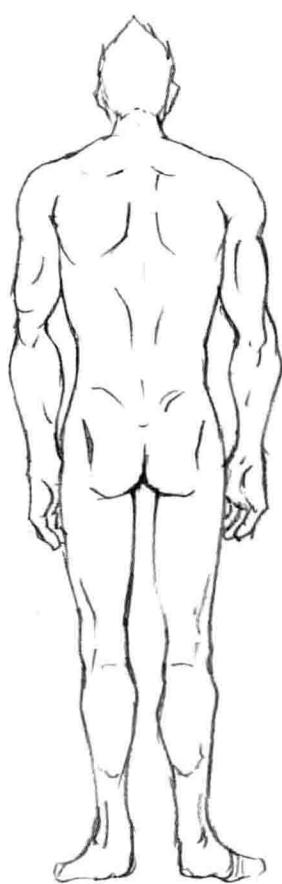
素描人偶



正面

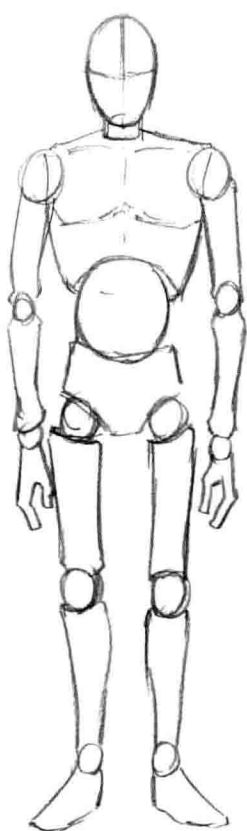


侧面

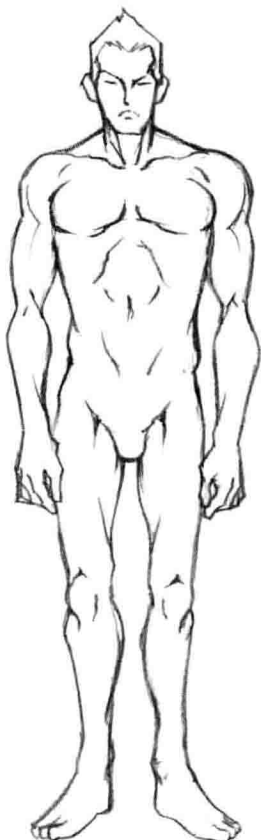


背面

【7头身】 基准型

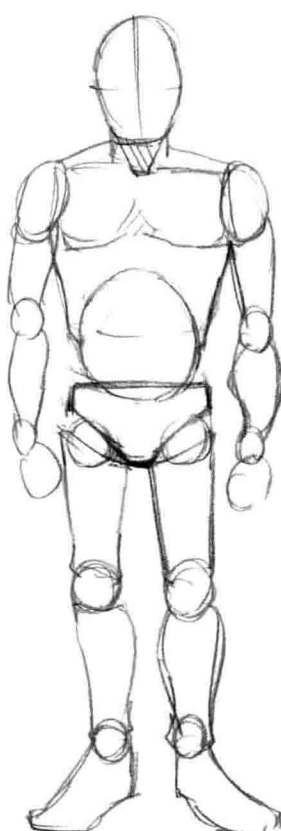


素描人偶

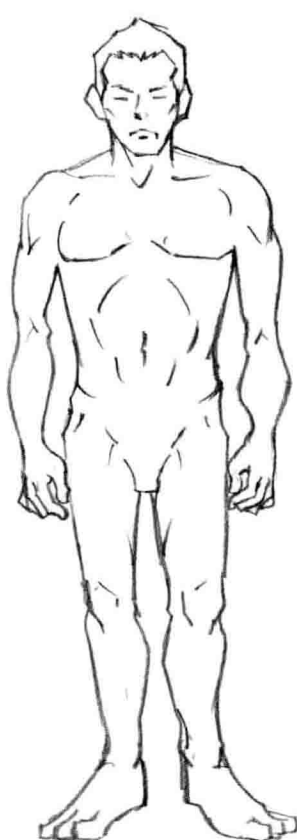


正面

【6头身】 结实型



素描人偶



正面

【5头身】



【4头身】



【3头身】

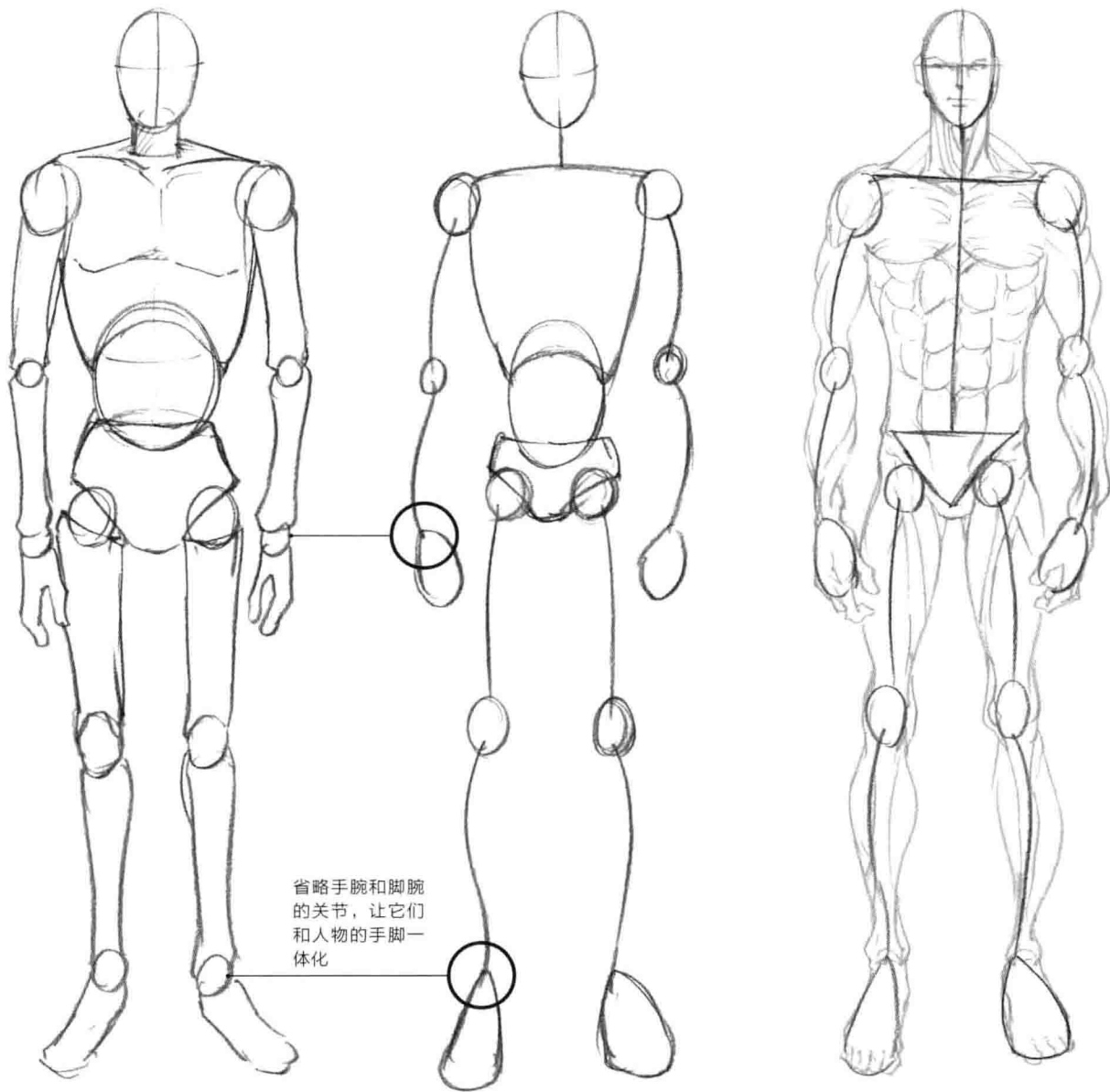


如果让人物拥有成熟的写实感的脸孔，但又缩小他的头身比的话，这个人物就会给人很别扭的感觉。所以我们要让人物的脸孔进一步动态素描（参照第156页）化，或是将他描绘成Q版角色的风格，这样画面看起来就会舒服很多

尝试让素描人偶变得更加简单

在实际创作漫画素描的时候，我们会希望自己能够更加简单迅速地描绘出成品。所以我们要让素描人偶变得更加简洁，以便我们能更加轻松地描绘出人物的形状。

8头身的素描人偶



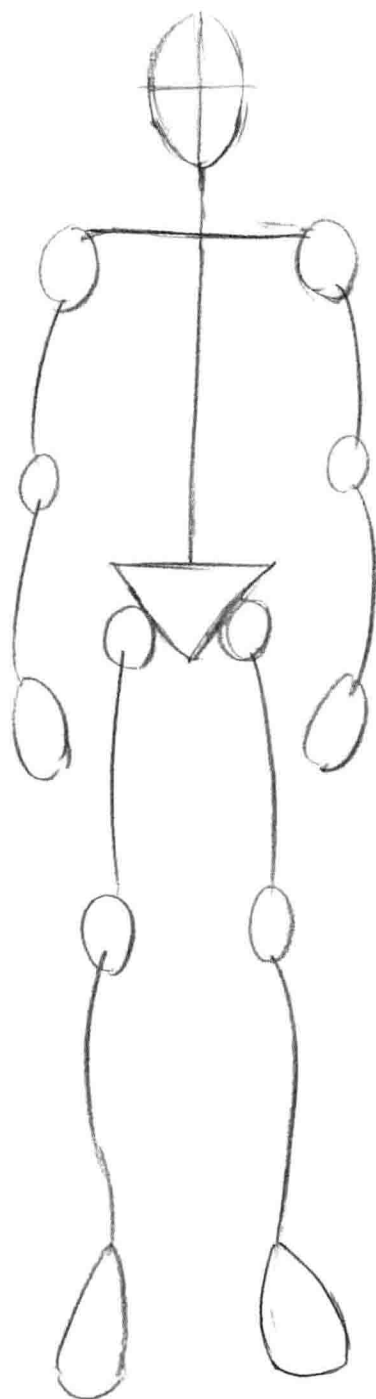
留下关节部分的圆圈，单纯用线条来表现人物的手臂和腿部。将人物的头部设置为圆形，将躯干描绘成树枝状结晶体的形式。虽然这样也足够使用了，但是……

将人物身体的关节部分设置为圆圈，只有腰部用三角形来表示。如果将人物的躯干也画成铁丝一样的线条，会有什么样的效果呢？

完成了面向实践的“铁丝状的素描人偶”！

在描绘身体动作的时候，我们最好先用这种简单的形状来大致决定人物的位置和姿势。我们可以管这种只画出了大概线条的画面叫“草稿”。下面就让我们尝试用铁丝状的素描人偶来绘制行走时的人物的草稿吧。

铁丝状的素描人偶



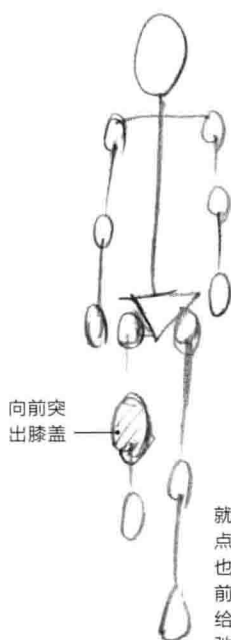
行走



双腿交替时的样子



因为人物的左手伸到身前的时候，他的右手是向后收缩的，所以可以不用画出右手



向前突出膝盖

就算会显得有点夸张，我们也要让人物向前突出膝盖，给画面添加张弛感

草稿中的铁丝素描人偶



让人物的左肩向前探出

让人物的右腿向前伸出

我们要给代表关节的圆圈分出大小来，尝试制作简明易懂的草稿

漫画素描的实践课程 站立姿势的动态状态

课程开始

在描绘“动态”时，我们要尝试让人物的动作表现出流畅而又魄力十足的感觉来。我们首先要通过向下挥刀姿势的资料照片来进行临摹素描的练习。因为我们不可能一开始就做到什么都不看也能画出成品来，所以要好好观察人物的身体会变成什么样的形状，这一点非常重要。



<临摹素描>

虽然人物身体的形状也许是正确的，但是动作看起来很僵硬。



<描绘草图>

为了让动作看起来大胆奔放，我们要让人物进一步分开双腿。虽然我们尝试让人物降低重心，并改变了他手臂的角度，但感觉上还是缺少了点什么。

<再画一张草图>

如果让人物的右肩更加深入内侧的话，画面看起来会更舒服。我们还要尝试改变他的脸的朝向。



<整理线条，绘制成概略草图>

在用简洁的线条进行描绘后，我们就能看到表现动态时需要注意的关键点。

用铁丝素描人偶来描绘草稿

在想要描绘气势十足的动作时，如果我们使用铁丝素描人偶的话，就可以迅速地绘制出人物的草稿来。在通过铁丝素描人偶描绘出大草图后，我们就可以明确掌握关节的位置，让人物做出来的动作看起来符合身体构造的基本原理。



尝试将第103页的概略草图和铁丝素描人偶重叠到一起。这样可以让我们确认人物头部、腰部和手脚的位置，掌握人物进行大幅度动作时的画法



<铁丝素描人偶>

因为人物的右肩和右臂有一部分是看不到的，所以我们要好好把握它们的位置关系。

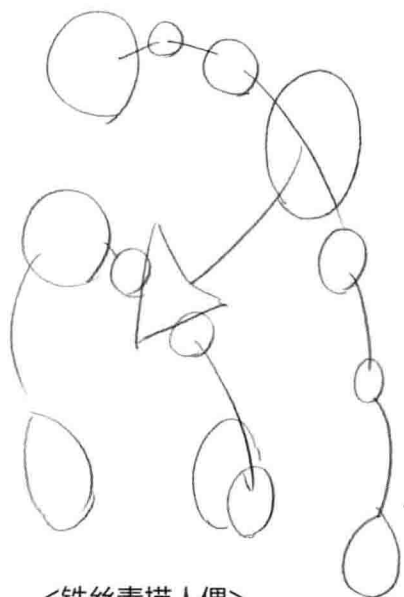


<漫画素描的完成>

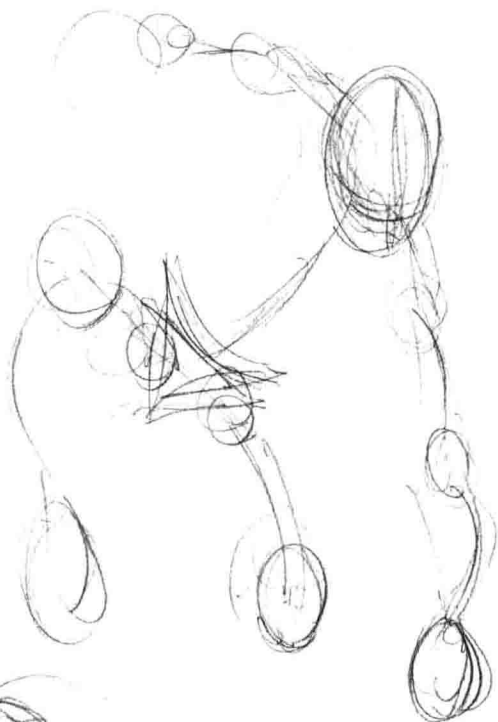
这是具体描绘了人物身体和脸的成品。画面因为人物挥刀向下的姿势而拥有了跃动感。

漫画素描的实践课程 弯腰下蹲姿势的动态状态

课程开始



<铁丝素描人偶>



<概略草图>

<漫画素描1>

如果膝盖在
外侧的话，
平衡感会有
点糟糕

力道向外发散，有种
要逃跑的感觉

<漫画素描2>

尝试将膝盖画在内
侧，更进一步地表
现出动作的魄力



通过1、2、3来展现“动态”的漫画素描

奔跑 正面

我们要用铁丝素描人偶来绘制草稿，描绘出动作流畅的漫画素描来。我们要尝试通过三个步骤来掌握各种不同动作中的关键姿势。



① 在人物右腿向前探出的场景中，我们要让他的身体微微向右倾斜，表现出体重向身体前方移动的感觉来。



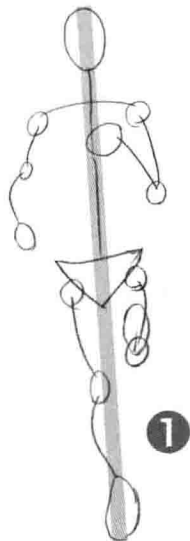
② 我们要给服装的褶皱添加变化，借此来演绎人物身体的动作。



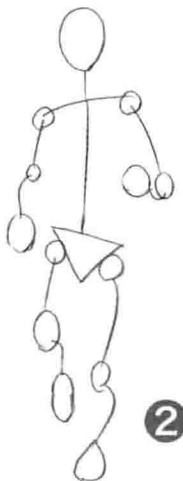
③ 在人物左腿向前探出的场景中，我们要让他的身体微微向左倾斜，表现出体重向身体前方移动的感觉来。

因为是脚后跟先着地，所以能看到人物的鞋底

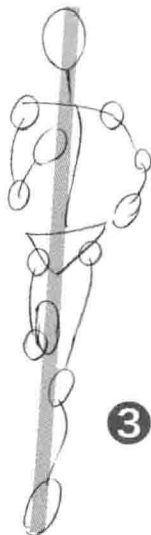
<铁丝素描人偶>



因为人物从正前方跑过来的感觉比较难以表现，所以我们要让他的身体略微倾斜，赋予画面纵深感

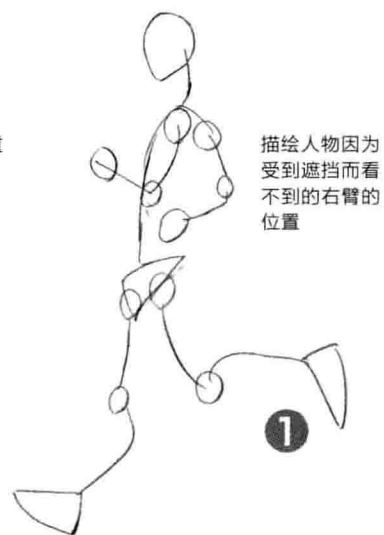
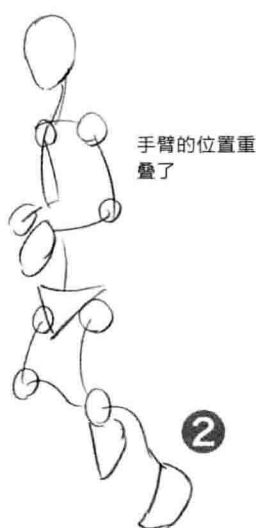


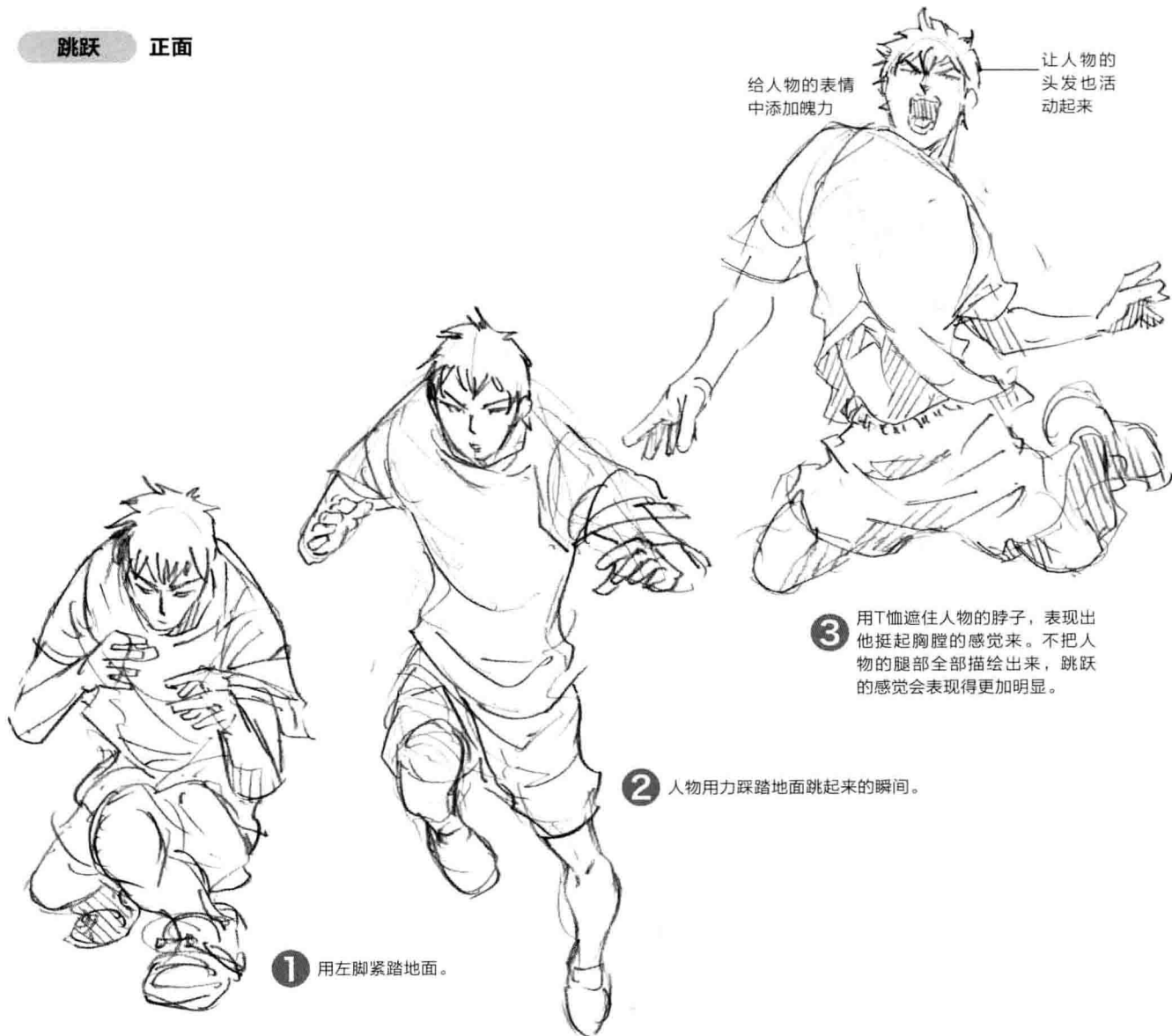
②



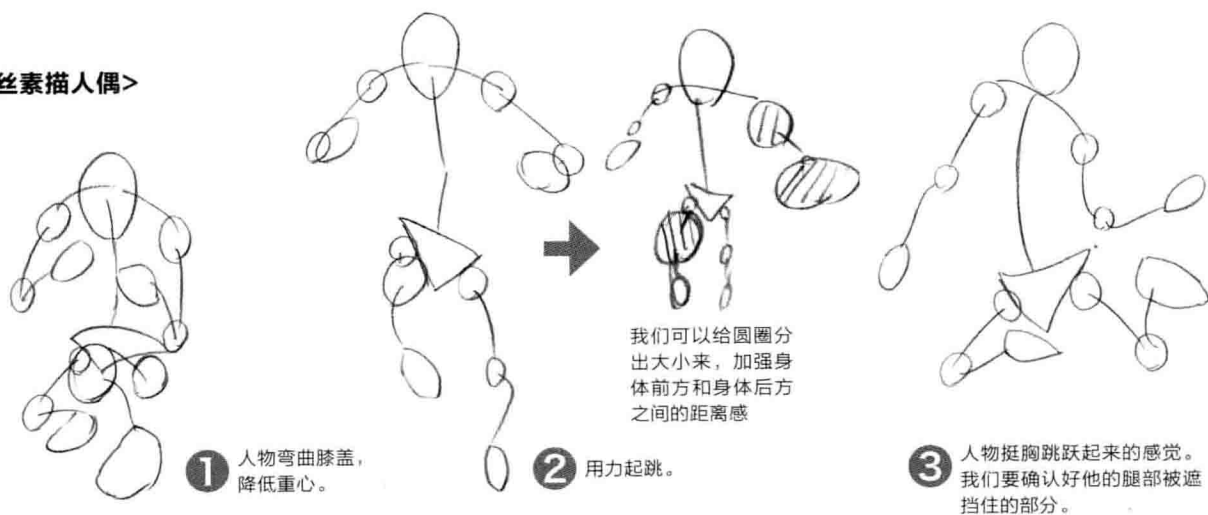
③

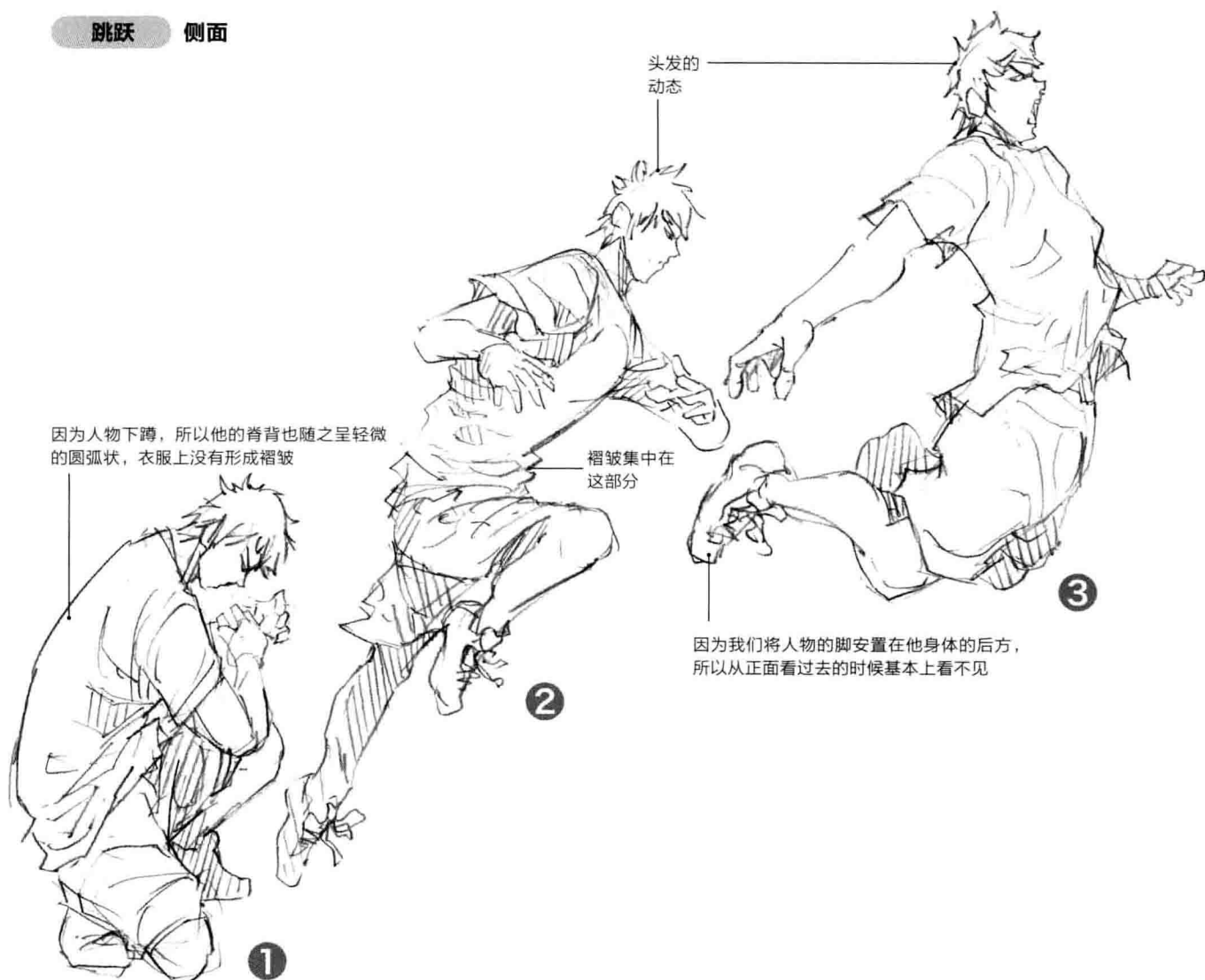
奔跑 侧面



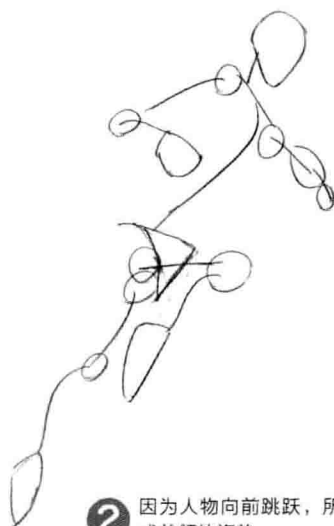


<铁丝素描人偶>

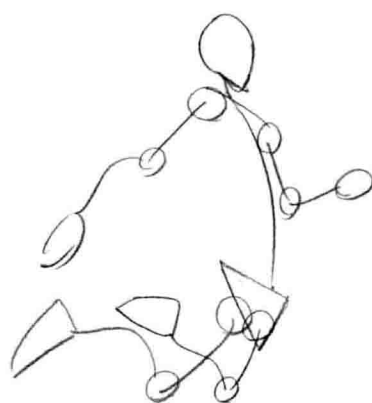




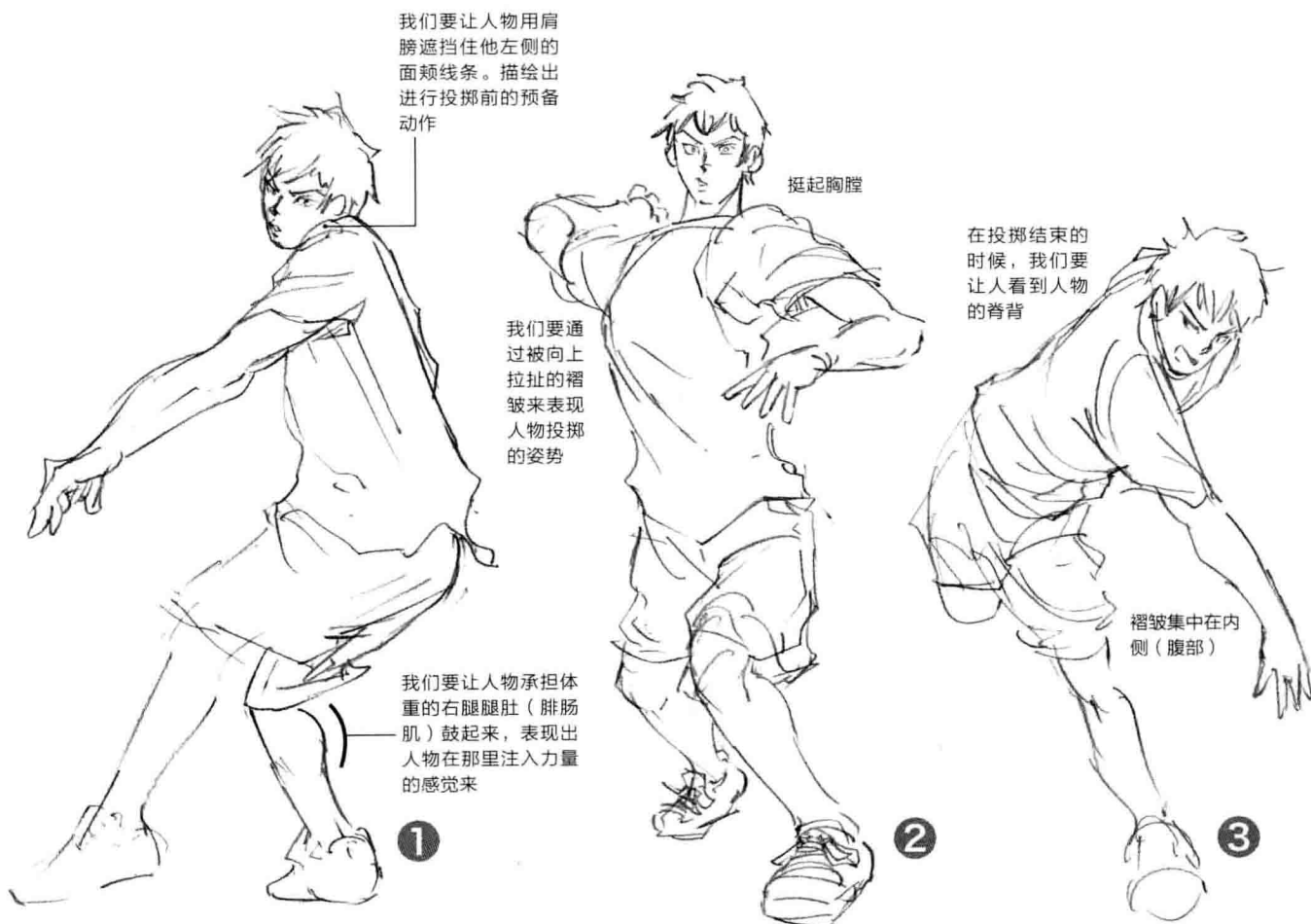
1 掌握靠内侧的左脚。



2 因为人物向前跳跃，所以会形成前倾的姿势。

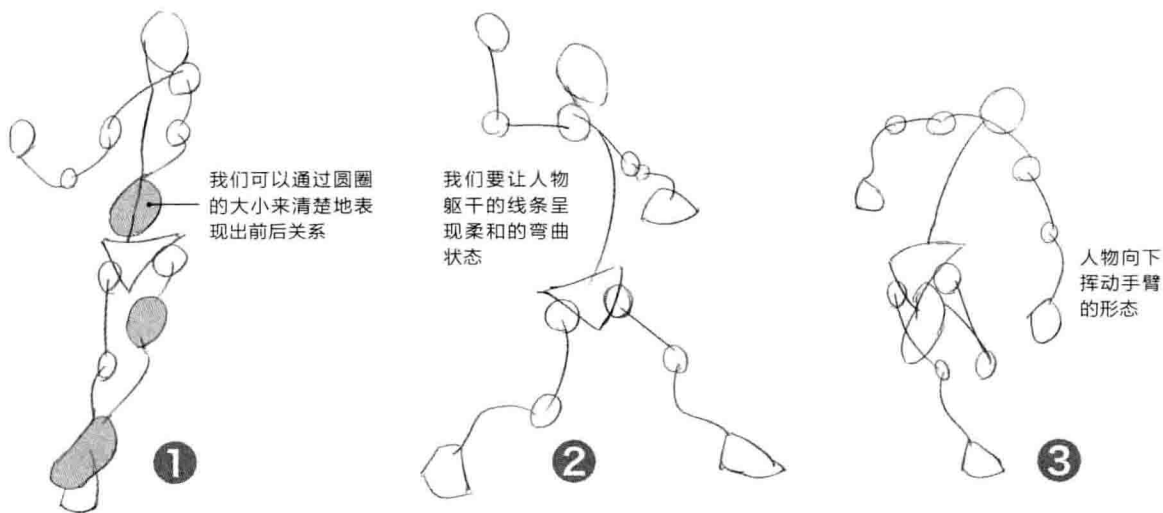


3 我们要掌握好关节的位置关系，尝试给画面增加动感。



<铁丝素描人偶>





尝试让人物将右手放置在腹部。我们要从手和腹部相接触的部分开始添加褶皱，表现出用力的感觉来



抬起脚后跟

因为人物抬起膝盖，将大腿向躯干方向收缩，所以他的上半身会略微倾斜

1 准备姿势。



2

我们要让人物的腿肚子鼓起来，描绘出在那里注入力量的感觉来



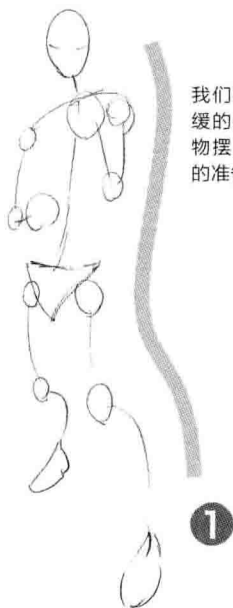
描绘受到拉扯而形成的褶皱

鞋底的花纹要尽量画得简单一些

T恤挡住了一部分脸部线条

3

<铁丝素描人偶>



1

我们要制作出平缓的起伏，让人物摆出足够帅气的准备姿势来



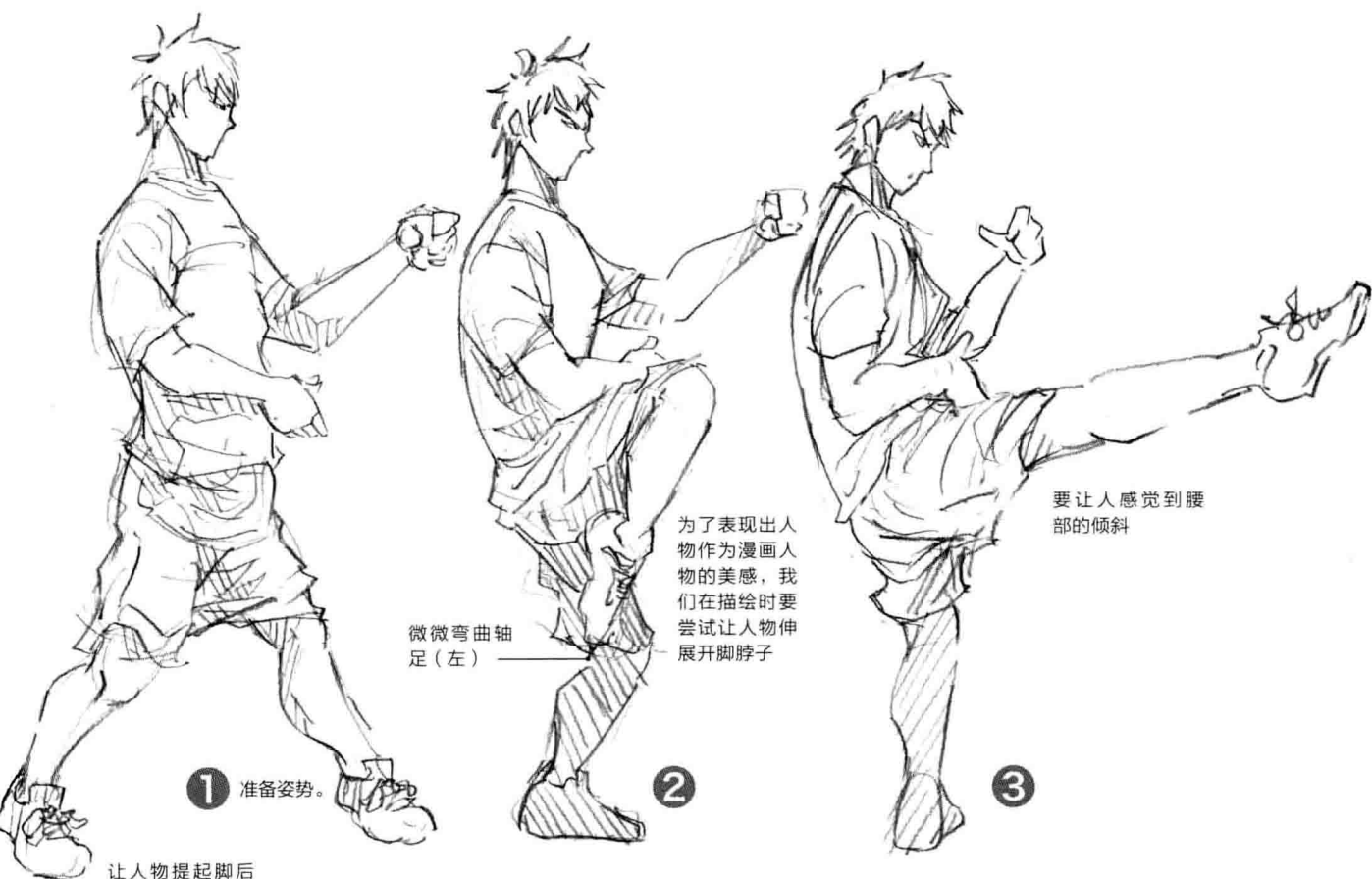
确认膝盖的位置

2



在前踢腿时，确定人物伸出的那只脚的大小

3

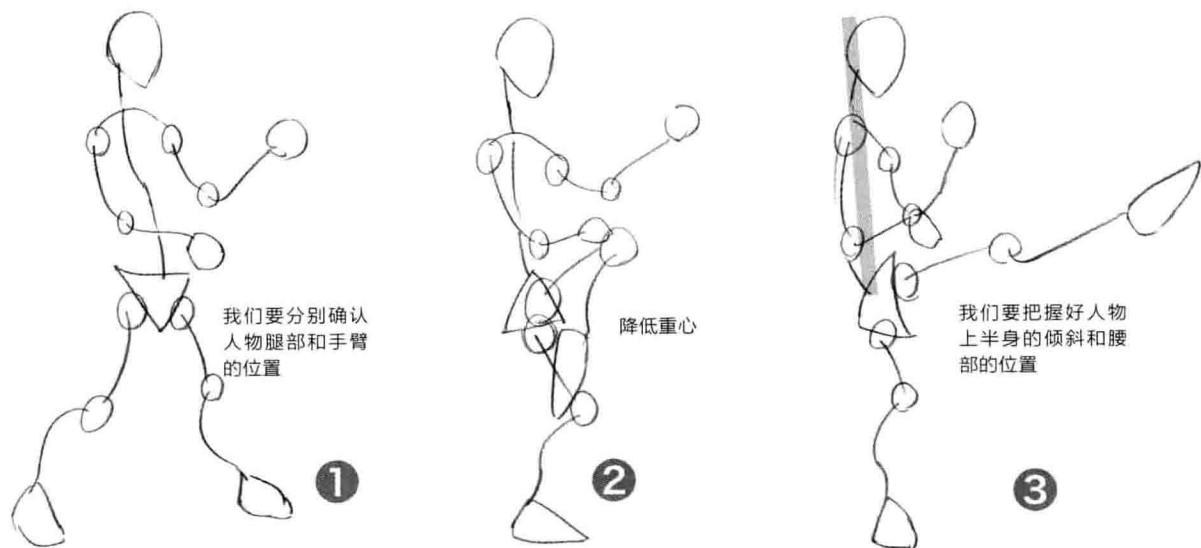


让人物提起脚后跟，用左腿来承担体重的场景

微微弯曲轴足(左)

为了表现出人物作为漫画人物的美感，我们在描绘时要尝试让人物伸展脚脖子

要让人感觉到腰部的倾斜



我们要分别确认人物腿部和手臂的位置

降低重心

我们要把握好人物上半身的倾斜和腰部的位置

拳击① 左刺拳

半身像的正面状态

①

准备姿势。腰部不会有大幅度动作。



②

手臂渐渐地伸出。



因为关节和手臂会重叠，所以我们要用圆圈来确定它们的位置。这一点非常重要

③



因为是要瞄准对手的脸部出拳，所以我们要把人物的拳头设置在比较高的位置上

拳击② 右直拳

正面

①

要让人觉得人物在转动肩膀和腰部。



②

收紧右侧腋下和左侧腋下，将体重转移到左腿上。



③

扭转身体，伸出手臂。



正面

①

准备姿势。



②

打出左刺拳。



One

用肩膀遮挡住人物的下颚。将拳头向前伸出

③

收回左手，打出右直拳。



Two

强调褶皱

强调支撑着体重的那一条腿的肌肉

我们要给鞋带也添加上动感

侧面

①

准备姿势。



②

左刺拳。



One

③

右直拳。

从人物的腋下开始添加放射状的褶皱

表现人物肩膀和腰部的扭动

支撑着人物的体重

右脚的转动

上勾拳是指拳击手维持着弯曲胳膊肘的状态，从下向上挥拳的动作。

正面

①

准备姿势和第117页的一二连击的正面①相同。



②

给人物加上略微夸张的动作（可以比现实中的上勾拳的幅度更大）。



③

用褶皱和腿部的方向来表现人物腰部的转动。



正面

①

准备姿势和第117页的一二连击的侧面①相同。



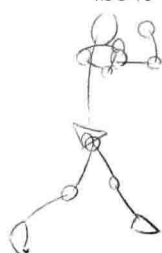
②

让人物微微弯曲膝盖，放低右臂。



③

让人物在伸展膝盖的同时也转动腰部。



注入力量的手臂

勾拳是拳头从侧面打出的拳击方式。所以拳头的轨道是从自己的身体外侧转向身体内侧，形成曲线式的动态。

正面

1

准备姿势。



2

将左臂的胳膊肘向外拉的姿势。



脚部要给人用力踏住地面的感觉

3

转动腰部，挥动左臂。



正面

1

准备姿势。



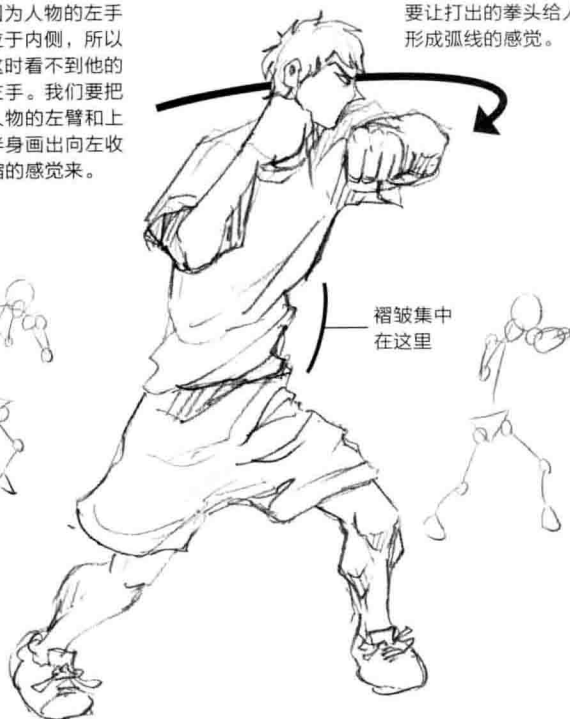
2

因为人物的左手位于内侧，所以这时看不到他的左手。我们要把人物的左臂和上半身画出向左收缩的感觉来。



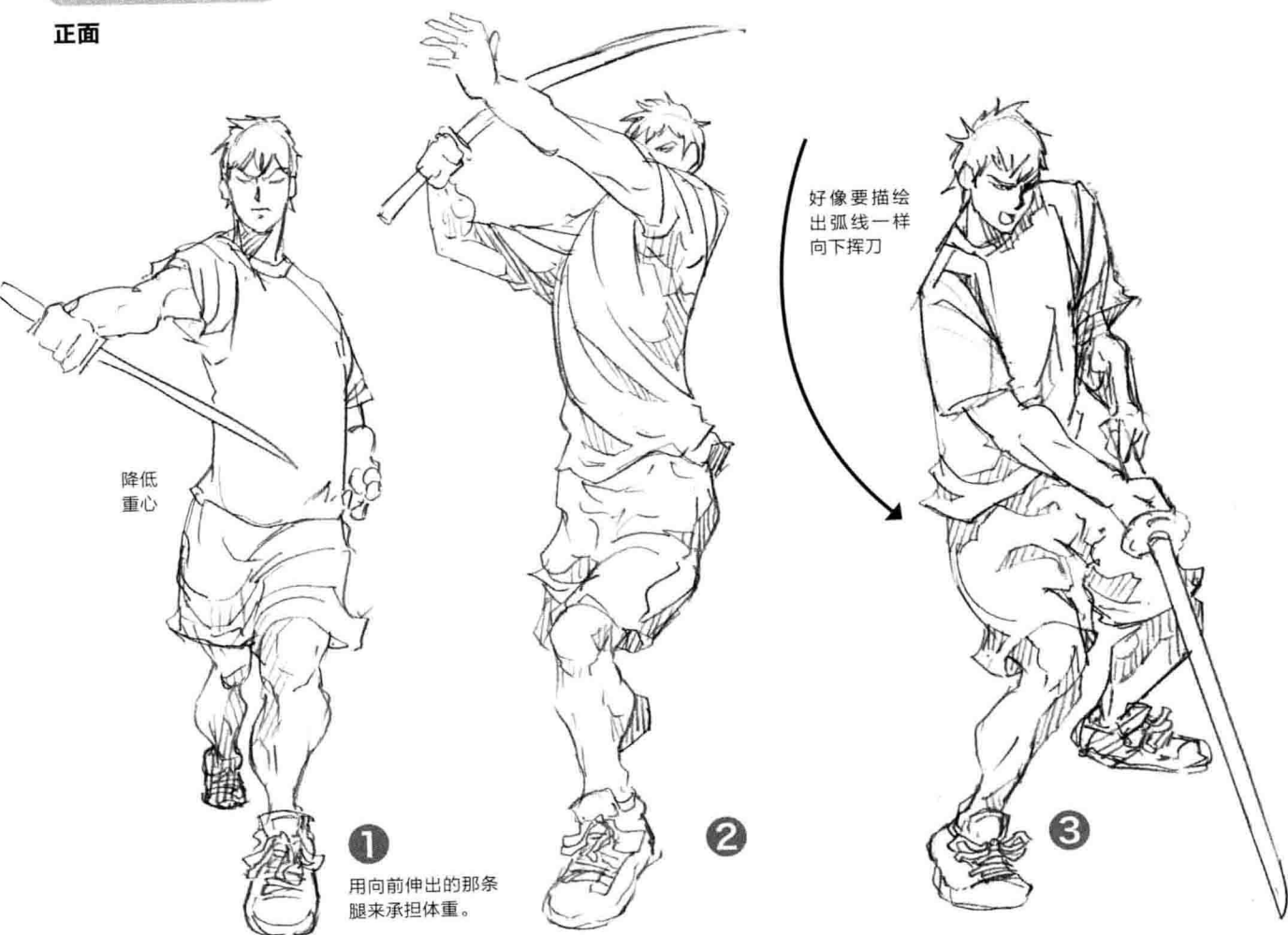
3

要让打出的拳头给人形成弧线的感觉。

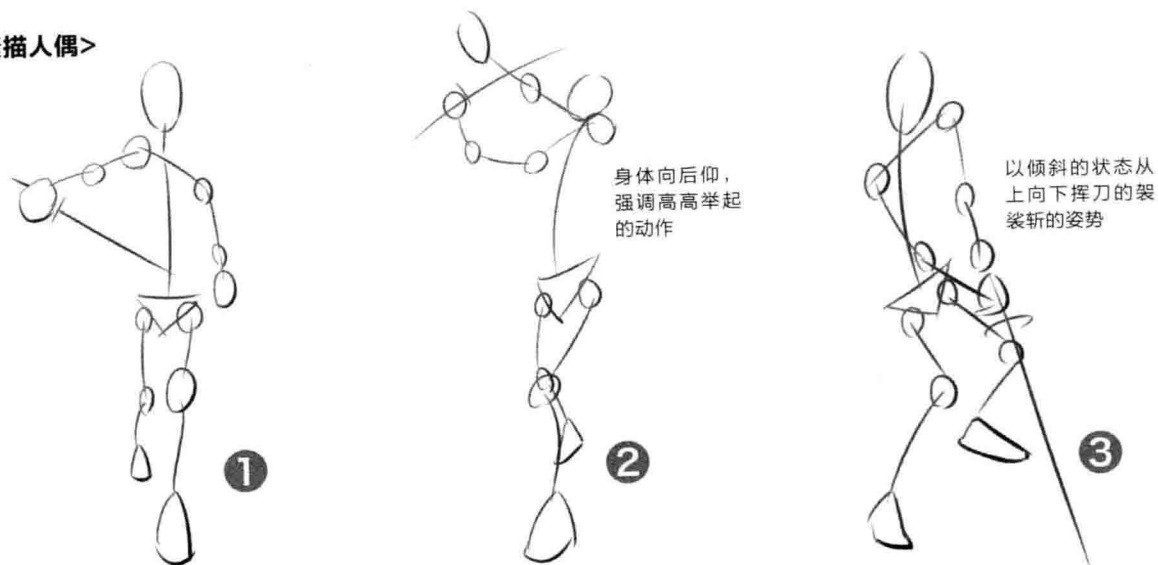


向下挥刀

正面



<铁丝素描人偶>



正面

①

将人物描绘成上半身侧对着观看者的状态。

放射状的褶皱

弯曲膝盖

②

然后进入把身体转向前方并进行击球的动作。

伸展开原本弯曲着的膝盖

③

向前弯曲身体，用力挥动球拍。

右腿向后蹬

侧面

①

用左腿来承担体重

②

要给人从肩膀开始向上伸展的感觉。

③

不要在人物的脊背上加入褶皱

用力向上蹬的形态

正面

1

让人物的掌心
向外



进行跳跃

让人物抬
高左肩

2

在较高的位置
捕捉到排球的
场景。



3

人物向后收缩
左臂，用力向
下挥动右臂。



上半身的
转动

<铁丝素描人偶>



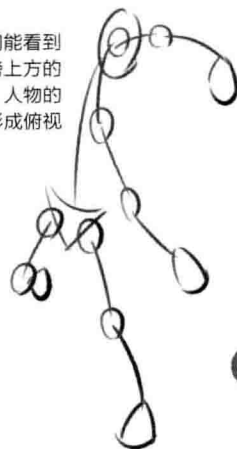
我们要确认
人物分别位
于身前和身
后的肩膀的
位置

1



2

这时我们能看
到人物肩膀上
方的那个面，
人物的头部
也形成俯视
的状态



3

侧面

①

抬高人物的右胳膊肘，让它比肩膀还要高一点



②

在比人物的身体还要靠前的地方击球。

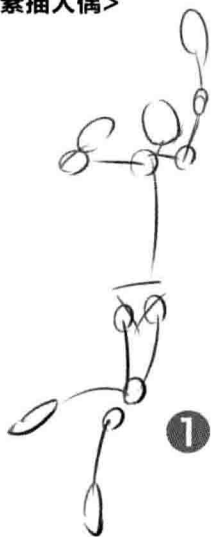


③

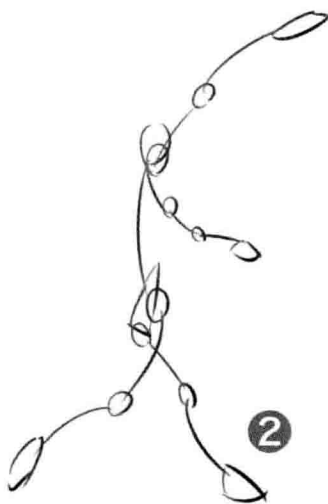
落地的场景。



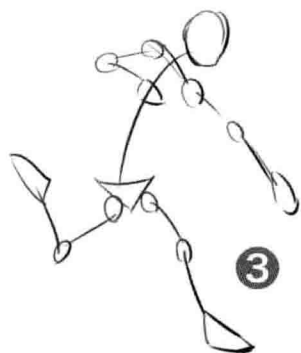
<铁丝素描人偶>



①



②



③

正面



降低重心

1

我们要让人物摆出一条腿在前、一条腿在后，双腿大大分开的姿势。



2

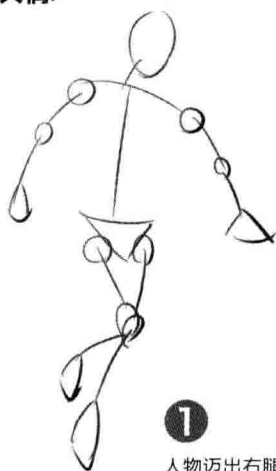
进行胯下运球。在人物维持着降低重心的姿势的情况下，让篮球穿过他的胯下。



3

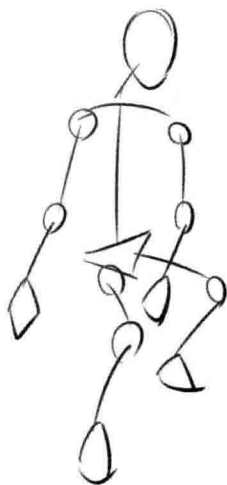
篮球从左手转到右手的运球状态。

<铁丝素描人偶>

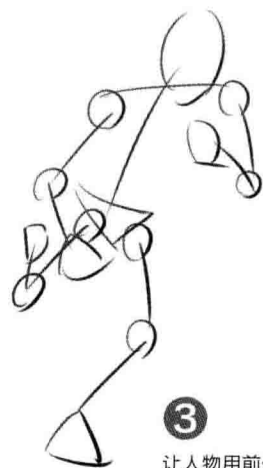


1

人物迈出右腿的场景。

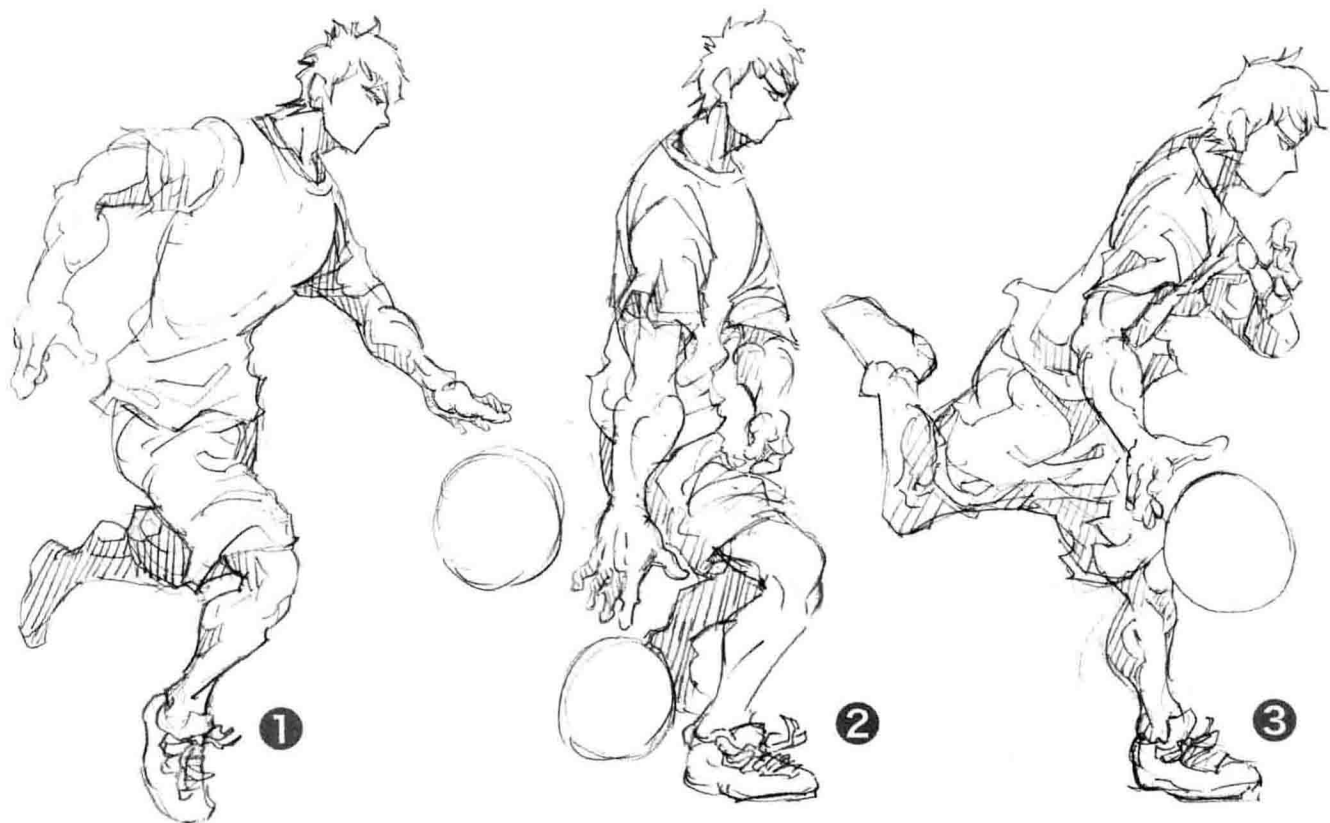


2

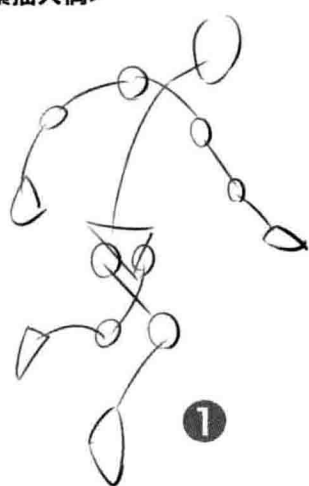


3

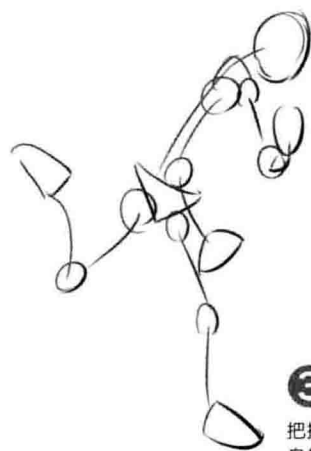
让人物用前倾的姿势奔跑出去。



<铁丝素描人偶>



降低重心。



把握好人物上半身的倾斜角度。



1

弯曲膝盖，加大摆动的幅度。

2



1

侧步带球。

2



②

我们要让人物在踢球的那个瞬间，膝盖向前探出。



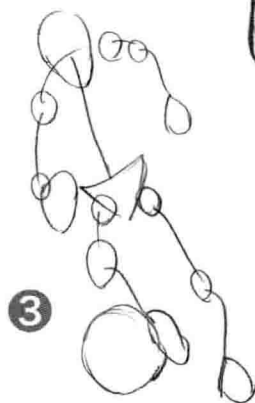
③

抬起右腿踢球的瞬间。



②

大幅度踏出左腿。



③



③

人物用右脚的外侧将足球向右推。

一面进行人物的速写，一面考虑要把他设计成什么样的角色

会在历史故事中登场的武士们



尝试描绘看起来很有特色的主角。



我们还要对各种
细节部分进行精
心的设计。



奇幻风格故事中的战士们



感觉类似这样的角色可以用来充当故事的主人公。

奇幻风格故事中的战士们2

配角人物的形象。



服装和手脚部分的表现

除了头部以外，人类会从衣服中外露出来的身体部分就是“手和脚”。如同在第68页中介绍过的那样，服装的褶皱会出现在人物身体的各个关节部分。如果人物穿的是长袖长裤的话，那么他的手腕和脚腕的部分也容易形成褶皱。在描绘的时候，我们要注意人物的姿势、手脚的动作和服装褶皱之间的联动关系。



表现出布料随风飘动的样子

褶皱集中在这个部分

我们要用褶皱来强调人物将手插进口袋时的驼背姿势

裤子下摆的褶皱



人物弯曲手臂时，他的胳膊肘上和腋下会形成褶皱

在人物挺起胸膛的时候，他的脊背上会出现褶皱

如果裤子是比较合身的类型，就不要画出松垮的感觉



西服特有的帅气的肩部褶皱



人物近乎夸张地挺起胸膛的姿势。这时他的脊背上和手碰触到的部位会形成褶皱

表现出布料随风飘动的样子

因为人物穿着宽松的低裤，所以裤子在他的脚腕处形成褶皱

大幅度地表现脚部



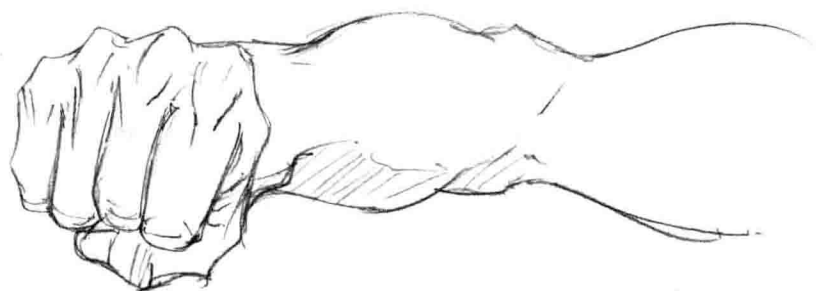
在T恤和裤子的下摆部分上，因为筒状的布料受到挤压而形成松垮的褶皱

裤子下摆的褶皱



衬衫的褶皱是直线型的

用平滑的曲线来描绘人物从袖口中露出的手掌



尝试练习魄力
十足的形状。

进行手脚的速写

为了让我们描绘出的人物手脚拥有表现力，我们要事先进行各种不同姿势的速写。



虽然我们通常描绘的大都是包裹在鞋子里的脚掌，但是重新观察人物的脚部的话，我们会有不少新的发现。

备忘录式的漫画素描

我们可以把脑海中设想出来的人物动作，用“就是这种感觉！”的备忘录形式描绘和保留下来。人物的脸部用圆圈和十字符号来表示，手和腿的部分也只要能看出位置在哪里就好。



人物活动前的基本姿势

正面



侧面



背面



持刀or持棍



持刀or持棍的预备姿势



挥拳的预备姿势



挥拳

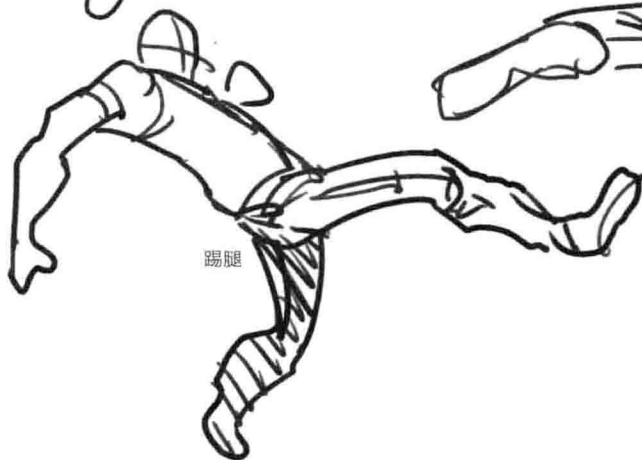


挥拳时的侧面状态

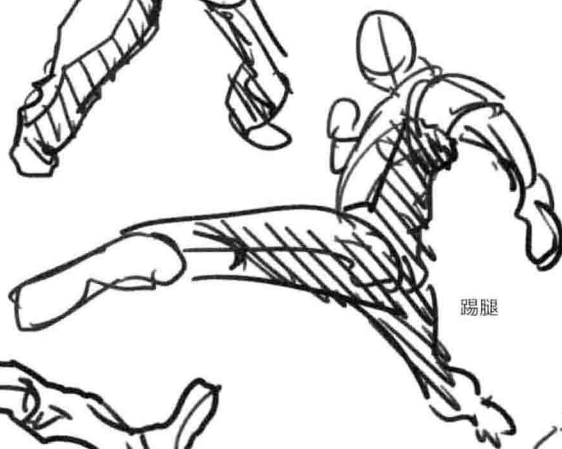
掌握好人物动作的方向和褶皱的大致走向



持枪



踢腿



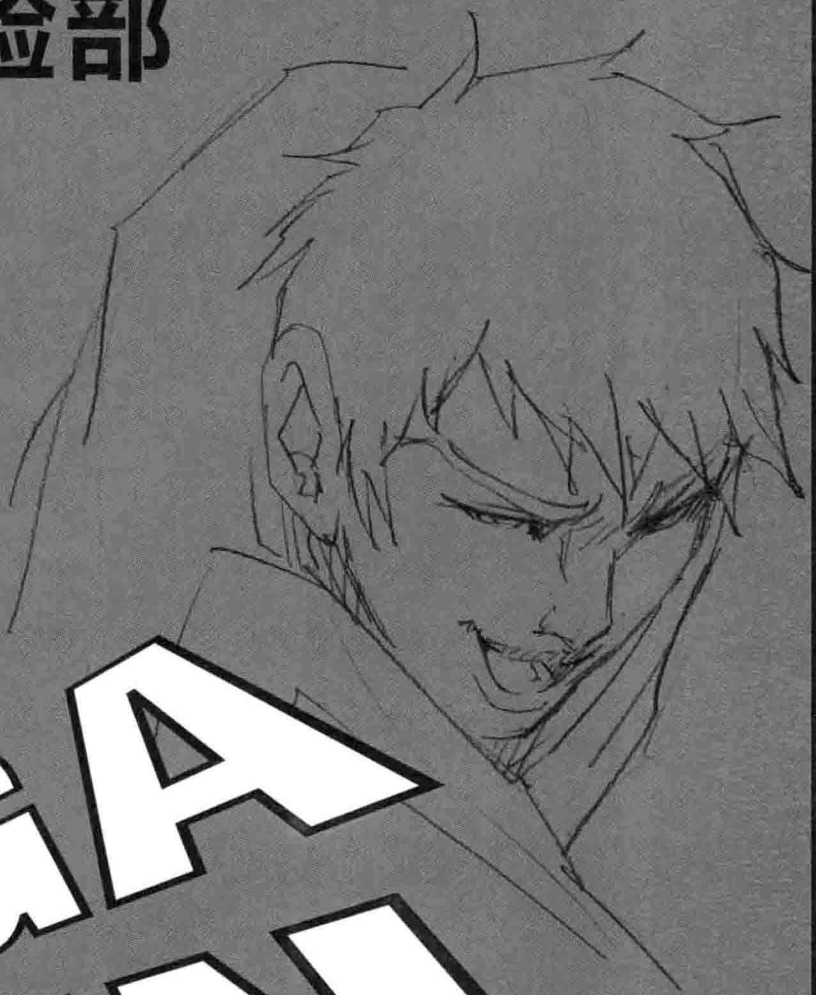
踢腿



下蹲

第4章

用漫画素描 来描绘脸部



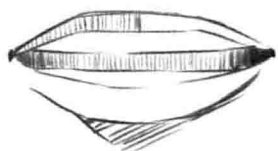
**MANGA
DESSIN**

在开始进行脸部的漫画素描之前……

嘴巴的形状可以创造出各种不同的脸部表情



【啊】



【咦】



【唔】



【哎】



【喔】

我们要尝试将在第3章“动作”的漫画素描中描绘过的人物脸孔用特写的方式表现出来。如果放大人物的脸部，我们就可以在他的脸上描绘具体的表情。在想要让人物的表情配合他的动作出现变化时，我们可以尝试通过三个步骤来进行描绘。就让我们大幅度地改变人物嘴巴的形状，尝试给他添加上丰富的表情吧。因为描绘的是运动场景，所以我们不光要能画出人物的喜怒哀乐，还要让他表现出细微的表情来。下面我们就要以相当于嘴巴形状基础的“啊咦唔哎喔”为基准，尝试给人物制作表情。

正面脸部的表现

1



【咦】

2



【喔】

3



【哎】

斜侧面脸部的表现

1



【唔】

2



【噢】

3



【哎】

侧面脸部的表现

1



【无声】

2



【噢】

3



【啊（哇）】

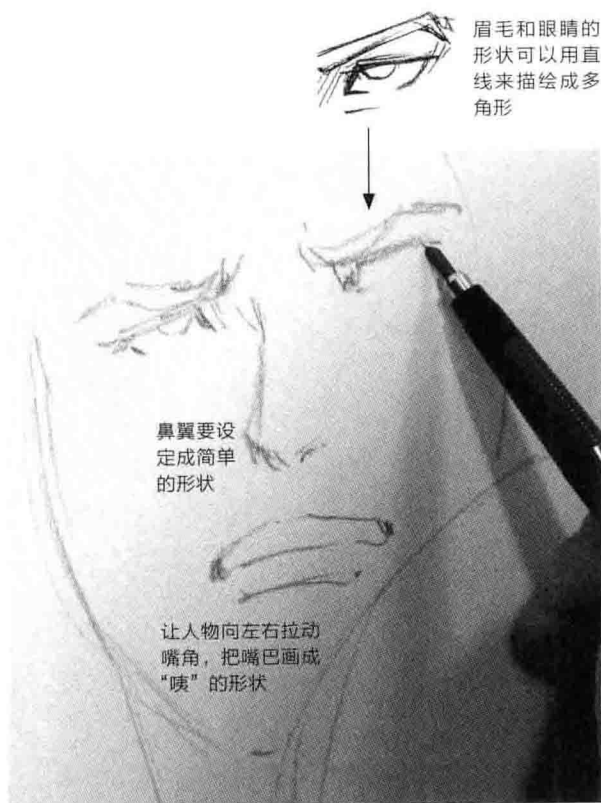
漫画素描的实践课程 拳击的右直拳的场景①

我们要尝试将用“远镜头”描绘出的拳击右直拳的场景（第116页），重新从“近镜头”的角度来进行描绘。如果想要轻松地给人物创作出各种表情，我们可以尝试先给人物设定各种不同的心理状态。比如说，在我们要用特写去描绘第一个场景，也就是人物摆出准备姿势的场景时，我们可以把人物设定成看到强大的敌人后，表情看起来有些不安的状态，所以这时要把他的嘴巴画成“咦”的形状。

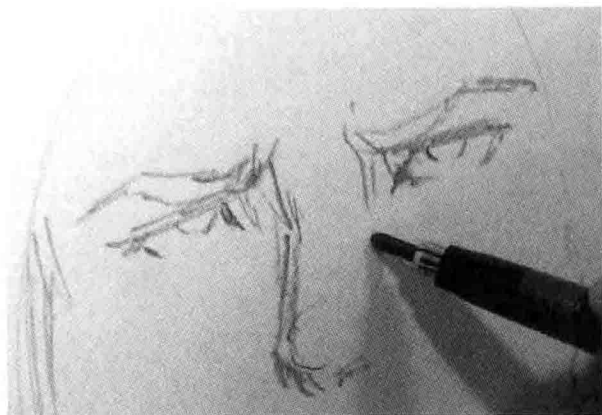
拳击的右直拳的三个连续动作



课程开始



① 让人物皱起眉头，形成看起来有些不安的表情。



② 我们要把鼻梁画立体感来。让人物的视线对着略微靠上的方向。



③ 因为人物扭动脖子，所以他的左耳看起来要大一点。



1

【咦】



2

【喔】



3

【哎】



4 给头发添加动感。



5 调整上嘴唇的形状。



人物露出咬紧牙关、略微向上仰望的表情

6 完成了漫画素描中正面脸部的“咦”的状态。

拳击的右直拳的场景②

在第二个场景中，人物会朝着敌人挥动拳头。我们要把人物的表情设定为虽然知道也许会输掉，但还是振奋起精神，向前伸出右拳的感觉，所以这时我们要将他的嘴巴设置为“喔”的形状。

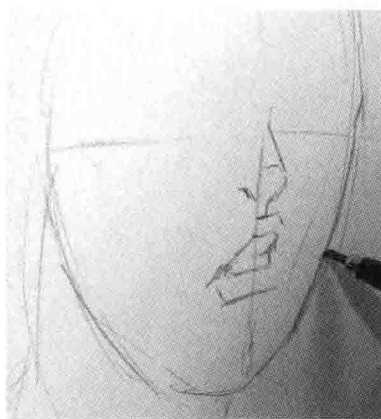
拳击的右直拳的三个连续动作



课程开始



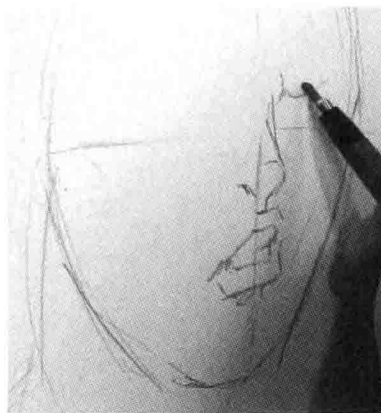
① 脸部的描绘是从圆圈和十字线开始的。我们要让人物的脸部微微朝左。



② 给上下嘴唇画出棱角来。



③ 确定从鼻根到眉毛的位置。



④ 设定成皱起眉头的表情。



⑤ 尝试让眼睛接近眉毛。



6 让黑眼球靠近上眼睑。



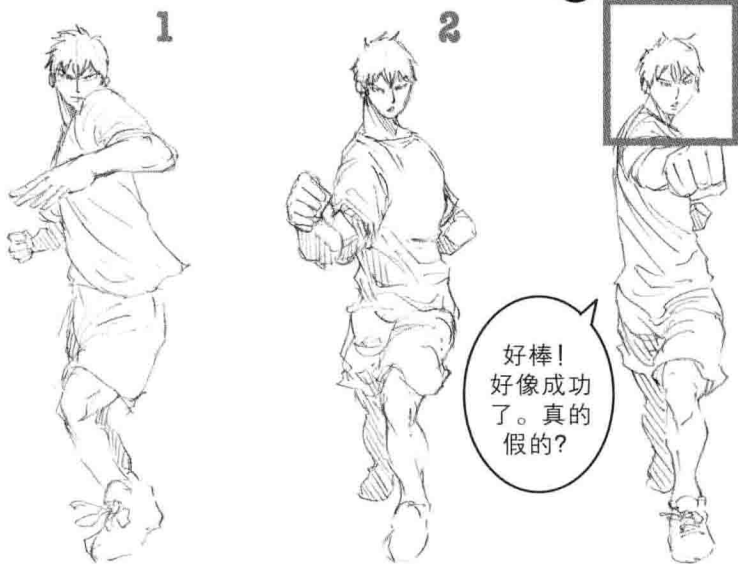
7 调整人物下颚的线条，在脖子的部分加入阴影。



拳击的右直拳的场景③

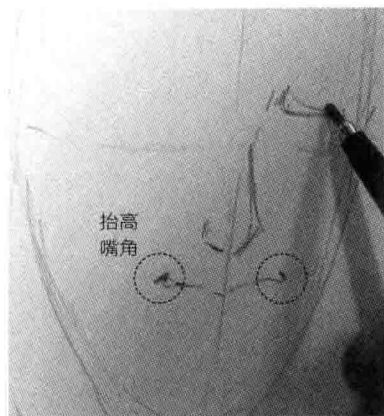
在第三个场景中，我们要描绘的是人物出乎意料地巧妙地打中了对手，将对方打倒在地，展露出了混杂着惊讶和喜悦的笑容。所以这时我们要把他的嘴巴设置成“哎”的形状。

拳击的右直拳的三个连续动作



3 “哎”的形状

课程开始



1 先画鼻子后画嘴巴。我们还要配合嘴角，让眉毛也表现出挑起来的感觉。



2 稍微拉大眉毛和眼睛之间的距离，表现出放松下来的表情。把黑眼球设置在正中央，表现出人物睁大眼睛的感觉。



3 描绘人物张开的嘴巴。



4 在上眼睑的部分用重叠的线条加入睫毛和阴影。



5 给人物的额发加入动感。



6 将人物侧面的头发也描绘出来，营造立体感。



1
【唉】



2
【喔】



3
【哎】



7 调整眼睛的形状等细节部分。



让人物充分抬高嘴角、露出牙齿的话，看起来就是展现出了笑容

8 完成了漫画素描中正面部部的“哎”的状态。

漫画素描的实践课程 投掷的场景①

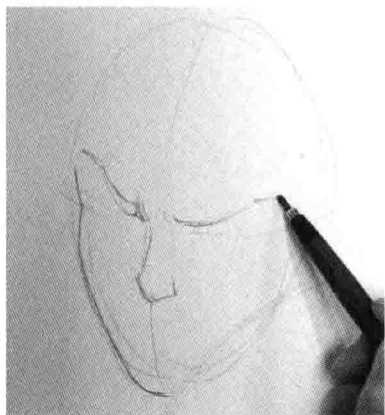
我们要尝试用脸部的“近镜头”，来描绘用“远镜头”描绘过的投掷的场景（第112页）。我们首先要设想好人物自信满满地通过威力十足的投掷决一胜负的场面，然后再去描绘第一个场景中的预备动作。为了表现出人物在用锐利的眼神瞪视对方，我们要将他的嘴巴画成“唔”的形状。

用直线
球来决一
胜负！

投掷的三个连续动作



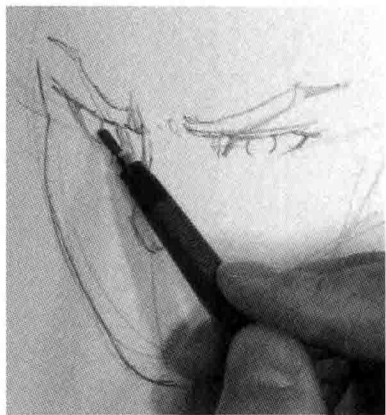
课程开始



1 描绘鼻子和向上挑的眉梢。



2 让人物的眉毛和眼睛贴近，表现出严厉可怕的眼神来。



3 让右边的黑眼球靠近内侧。



4 我们要让人物的嘴巴形成下嘴唇张开的U字型，表现出咧嘴的“唔”的感觉。



5 添加阴影，营造出立体感。



6 给人物的额发添加动感，让它看起来好像在摇摆。



7 描绘人物的鬓角和耳朵。



1

【唔】



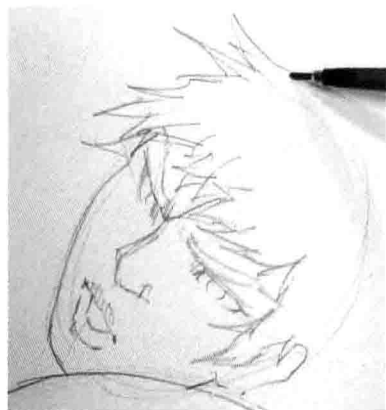
2

【唔】



3

【唔】



8 人物的头发要对应动作，表现出翘起的感觉来。



9 因为看不到人物鼻子下方的那个面，所以他看起来有点微微低头的感觉。



让人物撅起嘴唇，形成嘴巴向前伸的感觉

10

完成了漫画素描中斜侧面脸部的“唔”的状态。

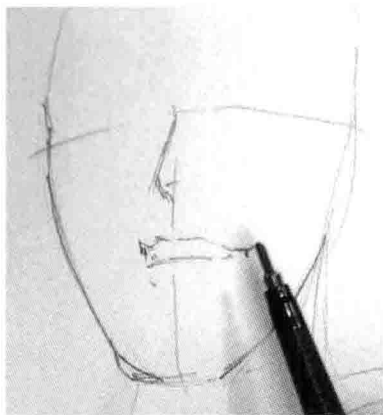
投掷的场景②

在第二个场景中，人物要做出挺起胸膛抬起手臂的动作。这也会成为一个非常帅气的姿势。我们要让人物的嘴巴形成“咦”的形状，用左右不对称的脸来表现人物倔强的表情。

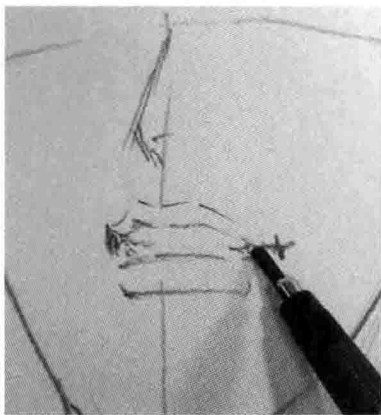
投掷的三个连续动作



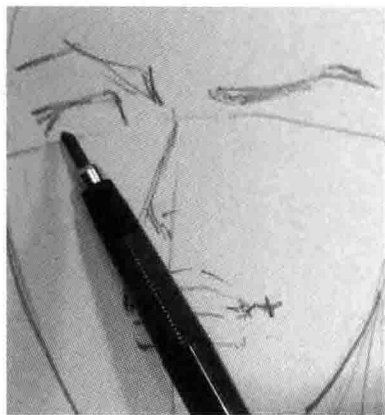
课程开始



1 确定人物鼻子的位置，研究他嘴巴张开的程度。



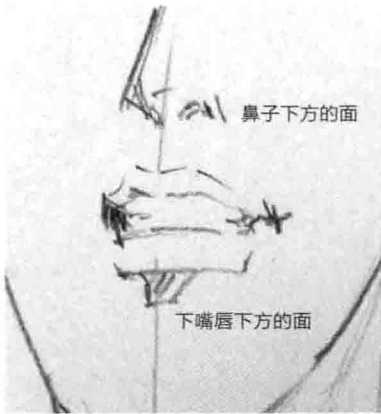
2 描绘从斜向看到的人物的嘴唇和牙齿的形状。



3 我们要改变人物左右眉毛的形状，表现出他正在用力的感觉来。



4 我们要把人物的左眼画得细一点，让眉毛贴近眼睛。



5 因为想要营造略微向下看的感覺，所以我们要描绘人物鼻孔和嘴唇朝下的面，还要给下嘴唇下方的面添加阴影。



6 一步步描绘人物的额发、耳朵和脖子。

1

【噁】



2

【噁】



3

【噁】



7 如果描绘出人物下颌下方的面的话，就可以表现出是从下方看过去的感觉。



我们要让人物微微抬高并向左右拉开嘴角，让他上下的牙齿合并在一起

8 完成了漫画素描中斜侧面脸部的“噁”的状态。

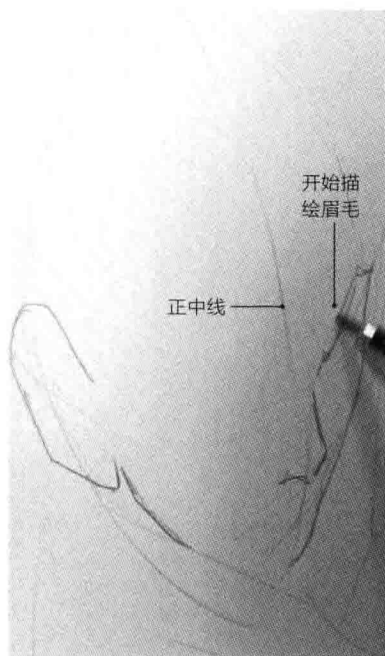
投掷的场景③

在第三个场景中，人物结束了投掷的动作。因为人物放下手臂，所以我们要把他描绘成身体向前倾的样子。还要尝试让他低垂脸孔时嘴巴呈现“哎”的形状。

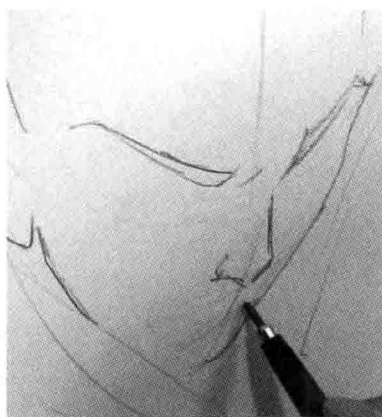
投掷的三个连续动作



课程开始



1 我们要以正中线为基准，确定人物低垂脸孔时鼻子的位置，描绘他的面部轮廓线和耳朵。



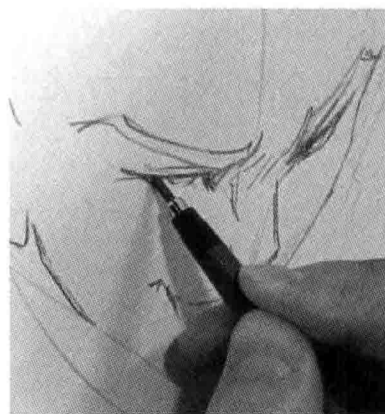
2 描绘人物左边的嘴角。



3 尝试将人物张开嘴时的嘴巴形状设置成较为圆润的倒三角形。



4 仔细描绘人物眯起来的左眼。



5 我们在描绘人物的右眼时，要掌握好它和位于内侧的左眼间的比例关系。



6 描绘人物额发的形状。要做到就算改变了角度，也能让人看出来发型和之前是一样的。此外，我们还要描绘人物张开的嘴巴的内部。



7 完成了漫画素描中斜侧面脸部的“哎”的状态。

让人物抬起嘴角，营造出人物露出大胆傲慢的笑容的感觉

漫画素描的实践课程 跳跃的场景①

我们要用人物脸孔的“近镜头”来表现跳跃的场景（第111页）。我们要从第一个场景，也就是人物好像要蜷缩起身体一样的预备动作开始描绘。为了让人物的表情看起来是正在集中精神，我们要把他的嘴巴画成合并嘴唇的无声的“嗯”的形状。

要冷静！
没事的！

跳跃的三个连续动作

1 “嗯”的形状



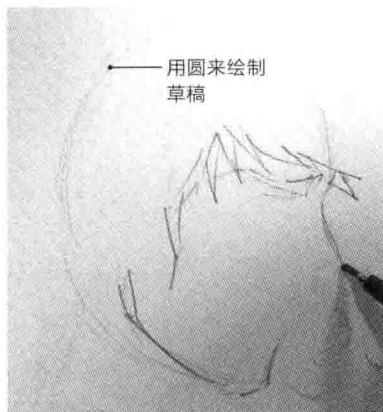
2



3



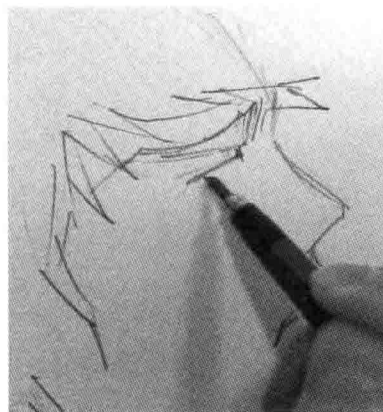
课程开始



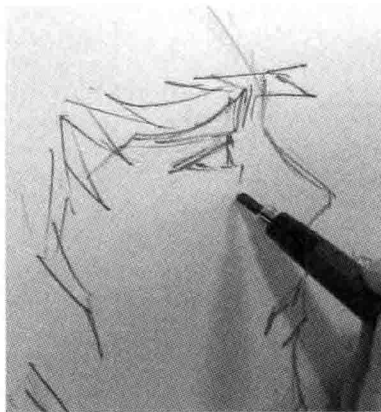
1 在画完人物的下颌和额发后，再去描绘鼻子的形状。



2 确定人物眉毛的位置，描绘他并拢的嘴巴。



3 让上眼睑的线条看起来好像要和眉毛连接起来一样。



4 将眼睛画成三角形，描绘下眼睑。



5 这样就画好了人物的侧脸。如果在他并拢的嘴唇之间制造一点缝隙的话，画面看起来会有更立体感。



1

【嗯】



2

【嗯】



3

【嗯】



6 从人物的后脑勺开始，向上描绘头发的动态。



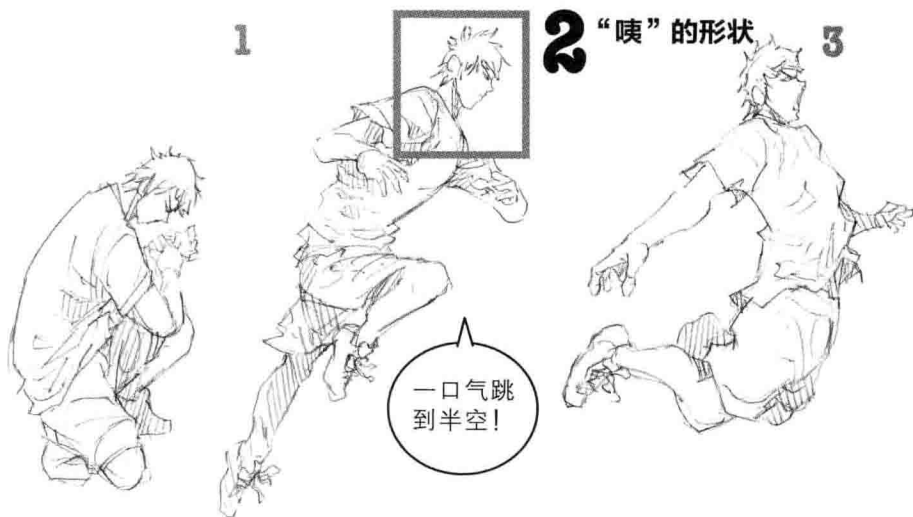
让人物微微下垂嘴角，表现出他紧闭嘴巴的感觉来

7 完成了漫画素描中侧面脸部的“嗯”的状态。

跳跃的场景②

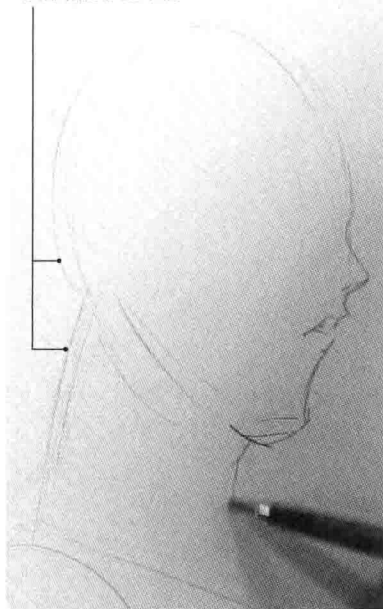
第二个场景是人物在进行跳跃。我们要把人物的嘴巴画成“噢”的形状，让他的表情看起来是正在释放积聚的力量，充满了紧张感。

跳跃的三个连续动作

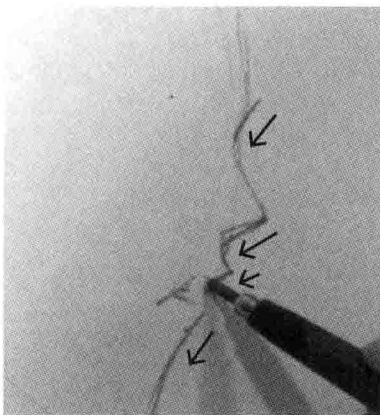


课程开始

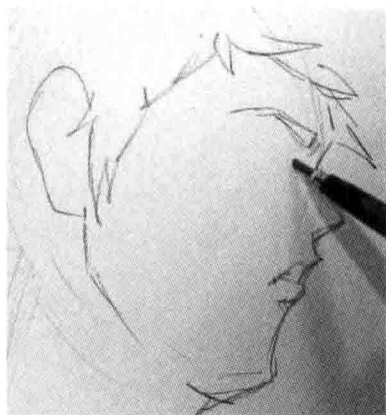
头部和脖子的草稿



① 描绘人物从额头到鼻子，从嘴巴到下颚的线条，摸索从头部到脖子的形状。



② 加入强有力的停止线，表现脸部各器官朝下的面。



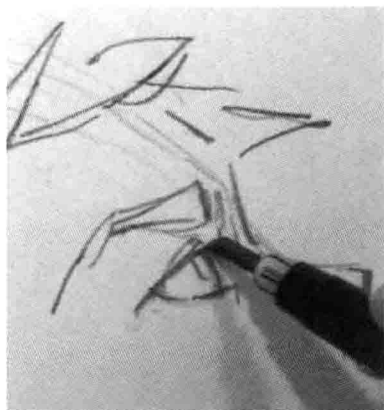
③ 我们要在确定了人物的额发、鬓角和耳朵的位置后，再去描绘眉毛。



④ 从上眼睑到下眼睑，一步步地进行描绘。



⑤ 调整人物下颚的形状。



6 用重叠的线条去描绘睫毛的部分。



7 在画完耳朵后，我们要去对头发进行最后的加工。



我们要将人物的脖子画长一点，强调他跳起来的场面

8 完成了漫画素描中侧面脸部时的“咦”的状态。

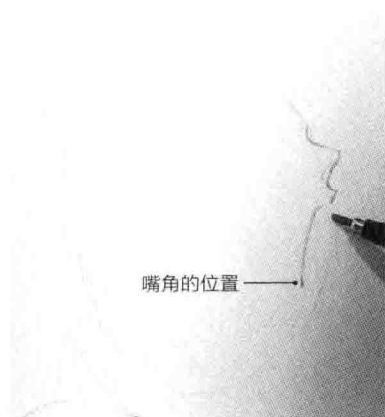
跳跃的场景③

第三个场景是跳起来的动作。我们要让人物大大张开嘴巴，形成“啊”的形状，让他露出好像为了暴发力量而大叫的表情。

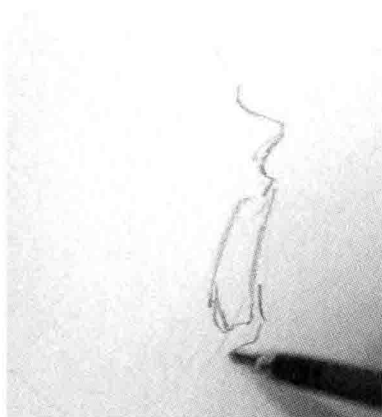
跳跃的三个连续动作



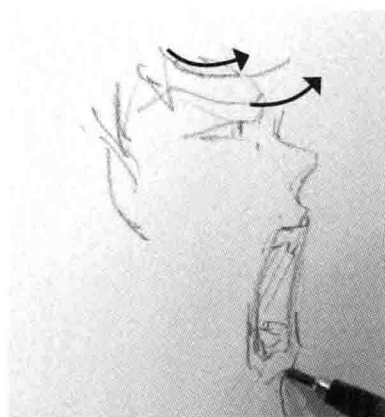
课程开始



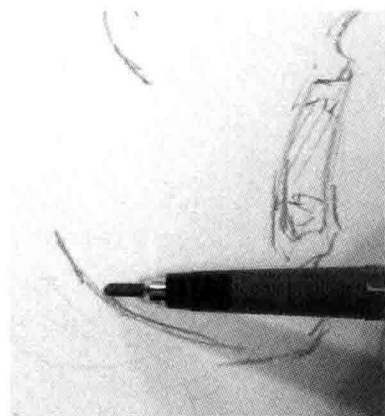
1 仔细摸索人物的鼻子和张开的嘴巴的位置。



2 描绘人物的下嘴唇的形状。



3 画好嘴巴内部后再去画他的下颚。还要让人物的头发也翘起来。



4 确定人物下颚的线条。



5 描绘人物的耳朵和鬓角。



6 要让人物后脑勺的头发看起来有正在剧烈活动的感觉。

1
【唔】



2
【咳】



3
【啊】



7 在人物的脖子部分和眼睛的凹陷处等地方加入阴影，进行最后的加工。

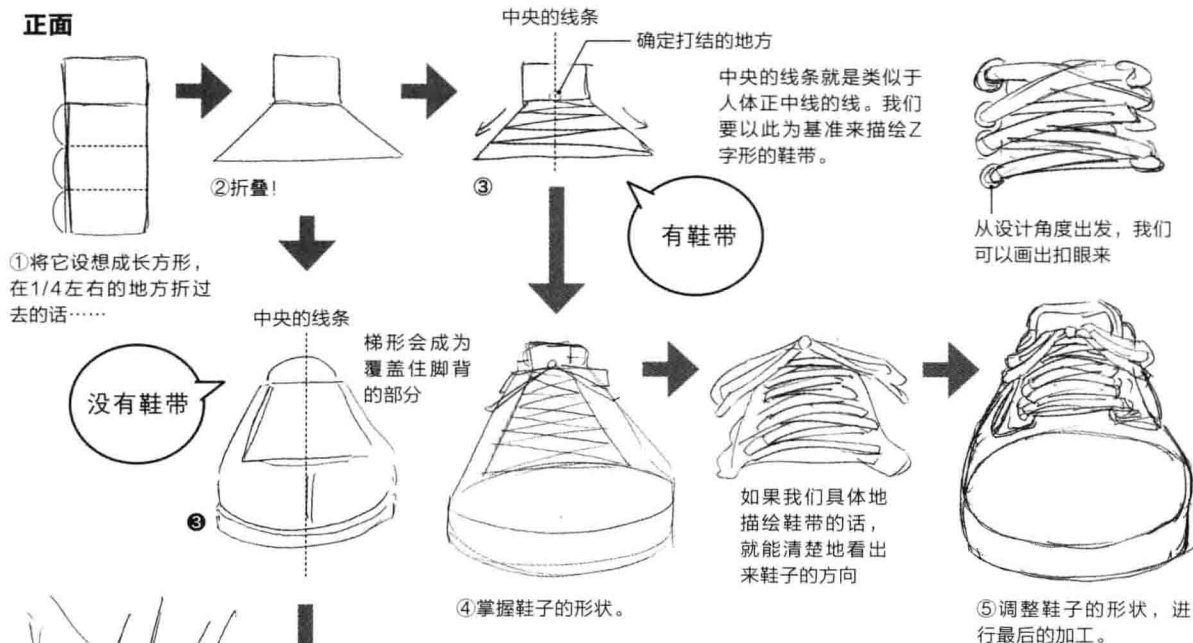


用有一定纵长感觉的形状来表现人物侧脸上的嘴巴，以便让人看出他将嘴巴张大到了极限

8 完成了漫画素描中侧面脸部时的“啊”的状态。

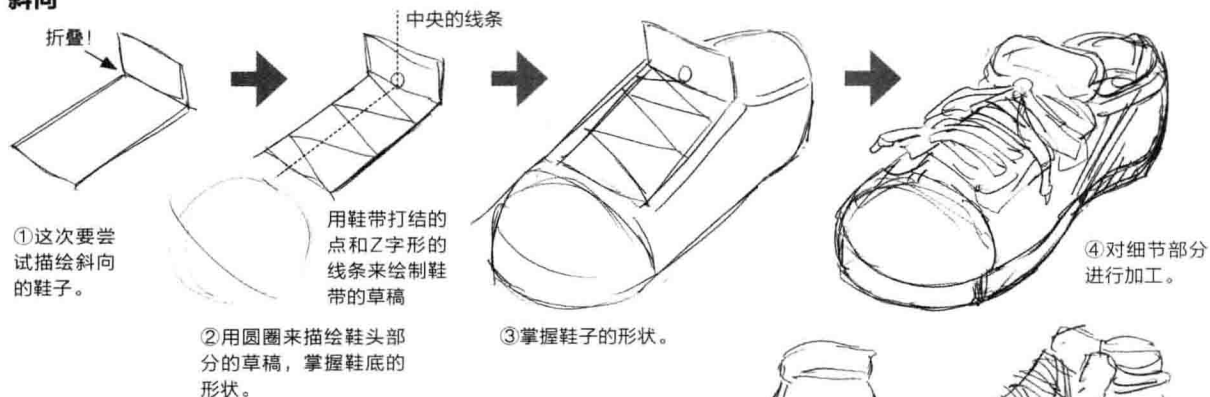
鞋子形状的设想训练

正面



我们只要能在脑海中勾勒出对长方形进行了折叠的形状，就能轻松地描绘出拥有立体感的鞋子。虽然鞋子不是完全的左右对称的形状，但我们在描绘时还是要以中央的线条为基准。如果我们像描绘第61页的运动鞋那样从鞋带开始画的话，就可以迅速地掌握鞋子的形状。

斜向

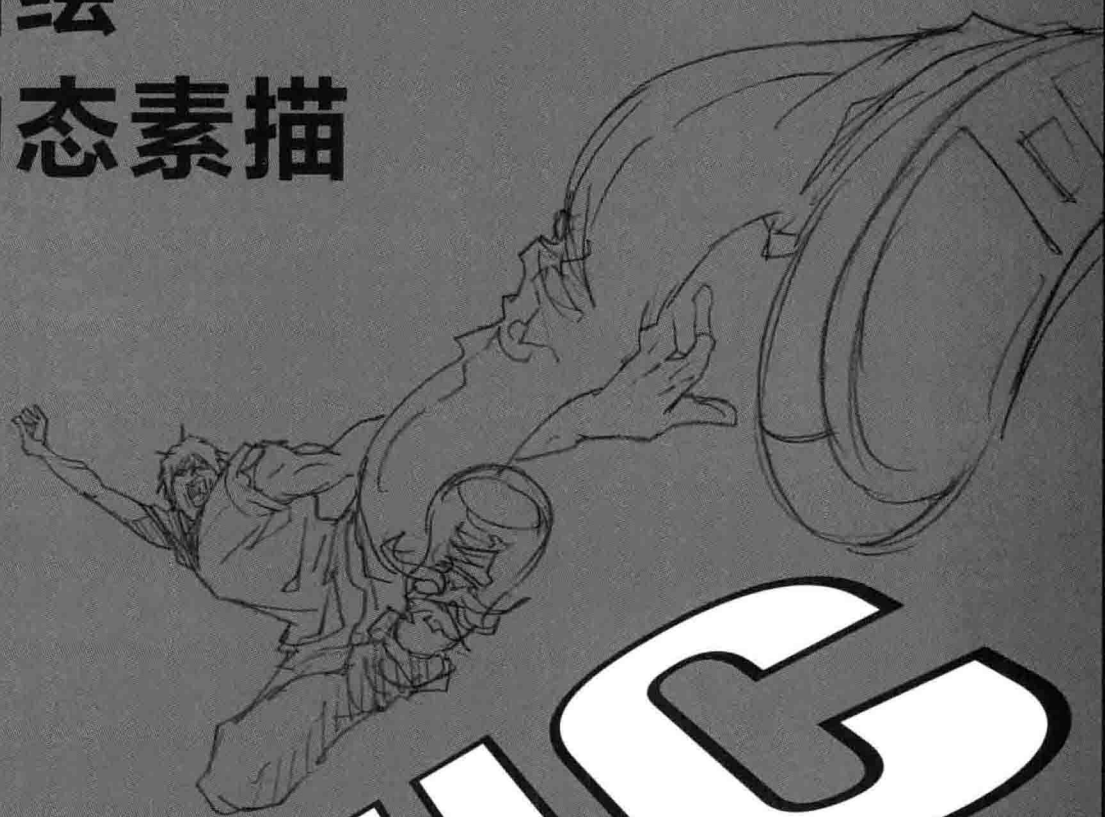


当然了，仔细观察现实中的鞋子，从各种不同的角度进行描绘的练习也很重要！

第5章

描绘

动态素描



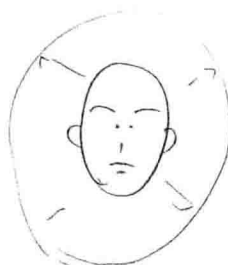
DYNAMIC
DESSIN

在开始描绘动态素描之前……

就算让脸上的五官超出实际可动范围也没什么关系吧！

人物脸部的伸展

在动态素描中，人物的眉毛和眼睛、鼻子和嘴巴也会有大幅度的活动



虽然现实中的人物脸孔是无法如此大幅度地伸缩的，但是……



让它以动感十足的方式超越原本的范围吧！



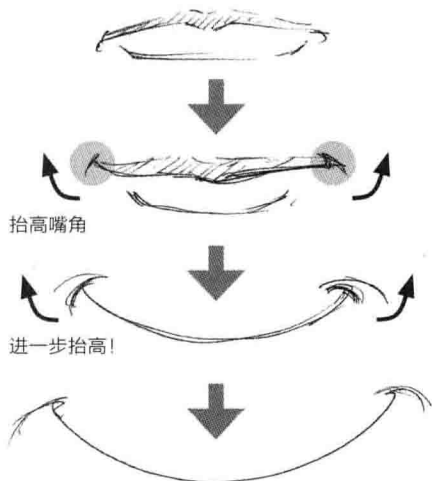
让五官
向上下
伸展



让五官
向中央
集中

我们要以一面参考资料照片一面描绘的对人物特征进行简化了的“变形素描”，和将脑海中的形象转化为具体形状的“漫画素描”为基础，摸索如何才能更进一步地表现出人物的动态来。这就是“动态素描”。首先，我们要尝试让人物的脸孔有大幅度的活动。

简化人物的嘴巴，尝试让它动起来。



抬高嘴角

进一步抬高！



我们要让人物的五官充分活动起来，表现出他大大张开嘴巴笑出来的样子

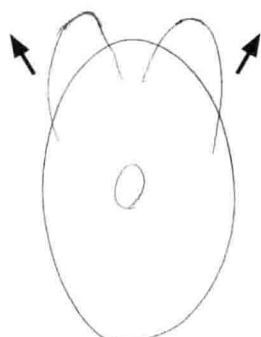


我们首先要把眼睛、鼻子和嘴巴都设置为符号化的简单形状，然后再去考虑如何让它们活动起来

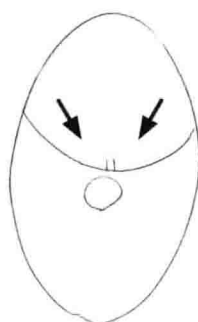
就算超出了人物脸部的轮廓线的范畴也没关系

尝试活动五官吧

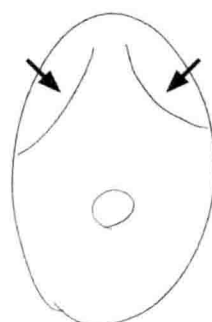
活动眉毛



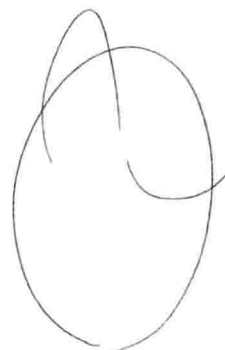
① 向上



② 向中央聚拢

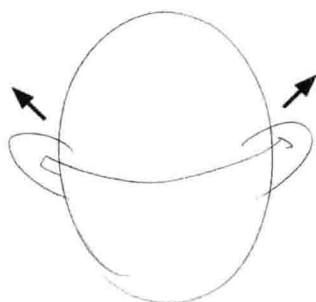


③ 变成八字形

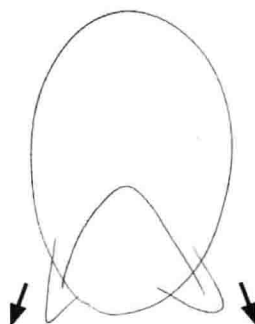


④ 左右不对称

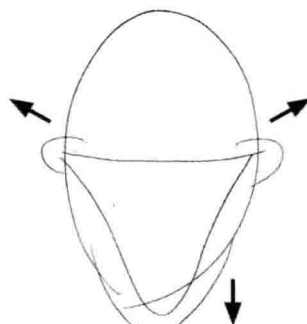
活动嘴巴



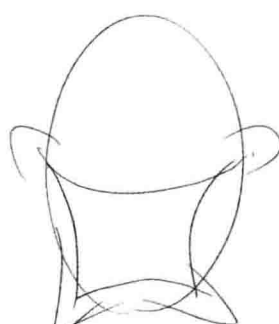
(a) 向上



(b) 向下(向两边)

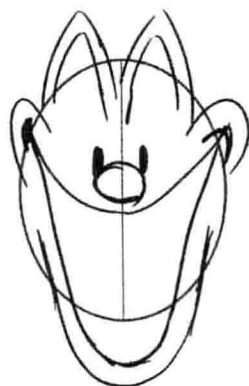


(c) 变成三角形

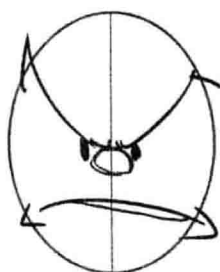


(d) 变成四角形

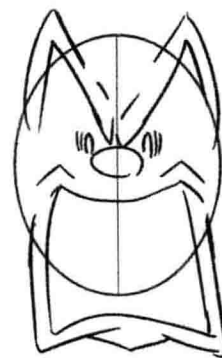
正面的脸部



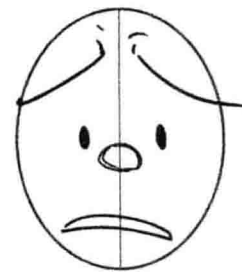
眉毛 ① 和嘴巴 ③ 的组合



眉毛 ② 和嘴巴 ⑥ 的组合



眉毛 ③ 和嘴巴 ⑥ 的组合



眉毛 ① 和嘴巴 ④ 的组合

斜侧面的脸部



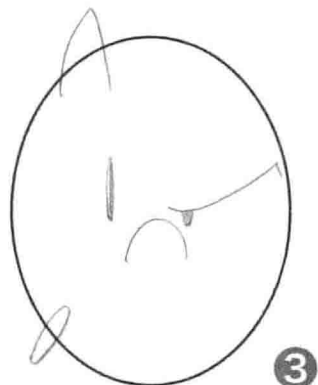
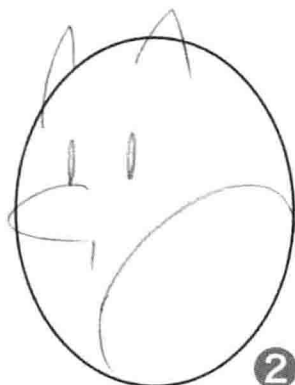
尝试创作各种不同的脸孔

动态素描的实践课程 人物脸部的伸展

课程开始

我们要尝试练习如何描绘人物五官的极端化的动作。
在描绘了经过简化的人物脸部后，我们还要尝试用漫画类型和写实类型的人物来做出和简化版一样的表情。

经过简化的脸部

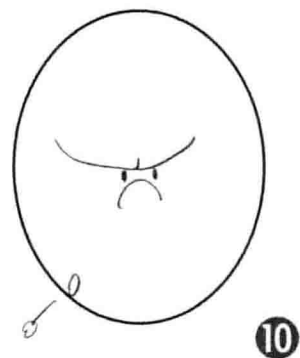
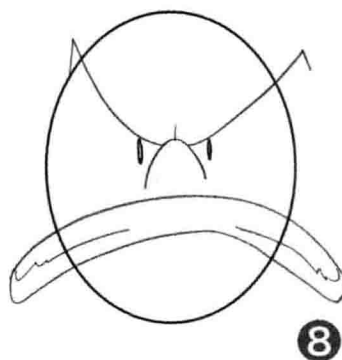
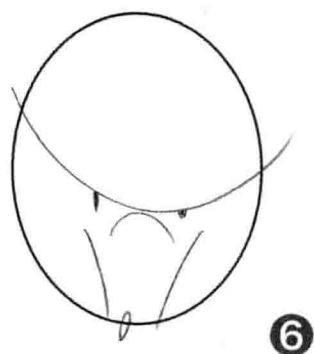
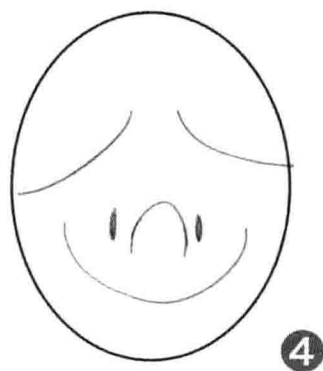


漫画类型



写实类型



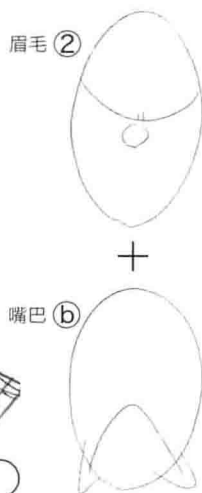


我们要多多地描绘⑤~⑩那样的经过简化的人物脸孔。因为如果是使用被符号化的眼睛、鼻子和嘴巴的话，我们就可以轻松地人物脸上随心所欲地安排五官的位置。然后我们能以这样安排出来的五官为基础，尝试去创作以前从来没有挑战过的动态表情。

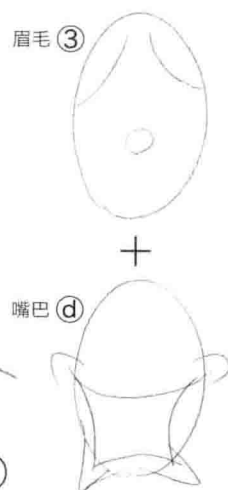
尝试 创作三名战国武将的脸部的动态素描



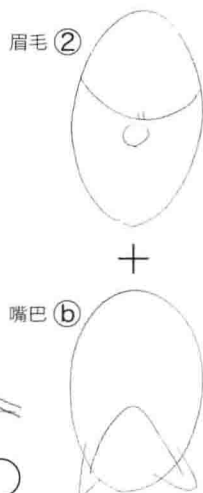
基础的脸部



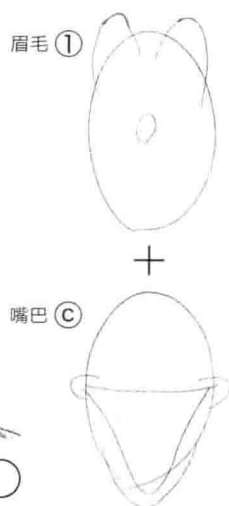
吃惊



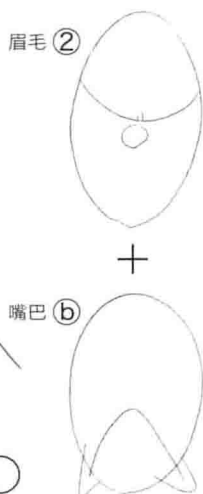
基础的脸部



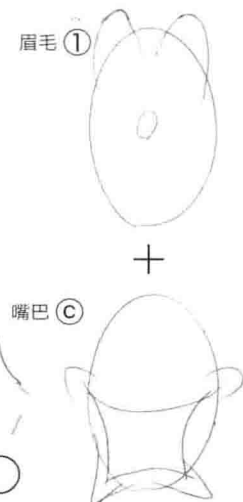
吃惊



基础的脸部

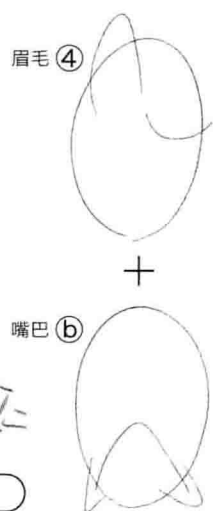


吃惊

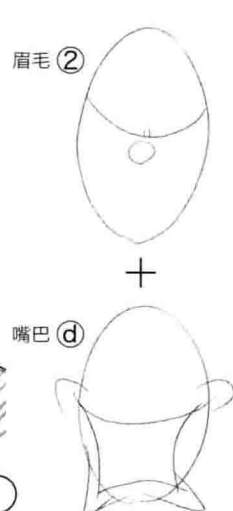




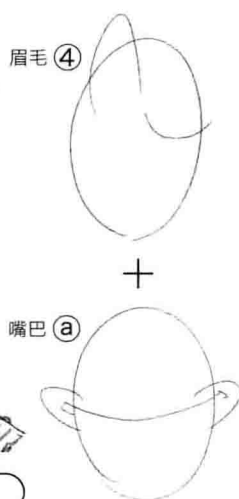
怀疑



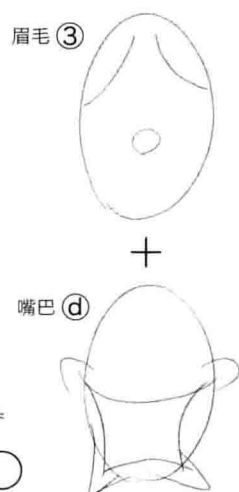
大笑



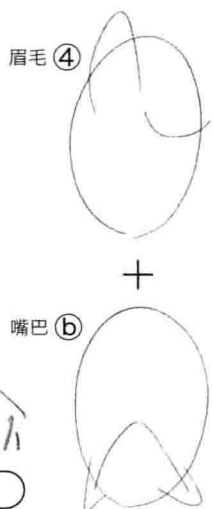
怀疑



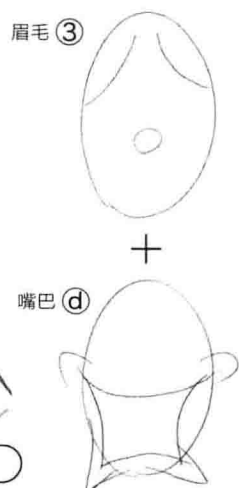
大笑



怀疑



大笑



用夸大透视来描绘动态素描

如果我们按照自己肉眼看到的样子去描绘实际的动作的话，画面看起来就会比较有写实感。但难免会让人觉得好像缺少了点什么。所以我们不要拘泥于现实的远近感，可以尝试将靠外侧的东西进一步放大，靠内侧的东西进一步缩小，借此在画面上制作出强烈的纵深感来。这种通过极端性地放大或是缩小物体来获得效果的远近表现手法，就是夸大透视。使用这种手法，我们可以制作出让人一眼看去就印象深刻的作品。



使用了铁丝素描人偶的草稿。



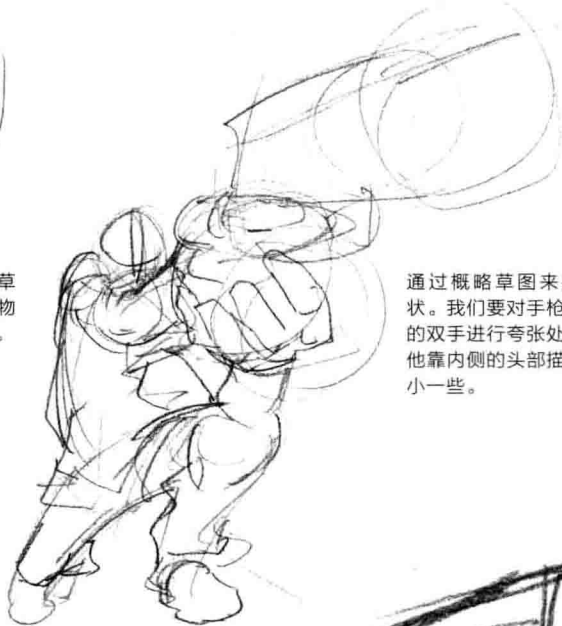
通过概略草图制作出来的草稿。人物大概是8头身左右，从他的头部和手掌的尺寸可以看出，我们在描绘他的动作时没有加入多少夸张的成分。



描绘了人物拿着手枪进行射击的场景的漫画素描。虽然下面的作品看起来也有足够的魄力，但是……



使用了铁丝素描人偶的草稿。我们要放大位于人物身体前面的手掌和手枪。



通过概略草图来摸索形状。我们要对手枪和人物的双手进行夸张处理，将他靠内侧的头部描绘得更小一些。



动态素描完成。为了强调出人物正在射击的动作，我们要让画面的焦点集中在人物扣住扳机的手指上。

使用了扭曲的动态素描

如果重新
回顾至今为
止的练习的
话……



临摹素描

临摹素描就是要让我们以资料照片为基础，描绘出清晰易懂的好看形状来。这个练习的目的是让我们熟练掌握如何去描绘人体的形状。



变形素描

变形素描就是要让我们以临摹素描为基础，在描绘时让人物的姿势看起来更有动感。这个练习的目的是将现实的人体形状转化为漫画风格的人物。

如果我们在描绘时直接一板一眼地照搬现实中的人类的动作的话，画面看起来不见得就非常真实。

漫画或是插图所特有的夸张的表现手法可以让画面拥有跃动感。

我们可以大幅度地拉长人物的身体，或是将他的身体设置成弯曲的形状，通过各种各样的扭曲来让观看者感觉到动感。



用柔和的线条去描绘人物拉长的身体，表现出他用力地跳跃起来的场景



漫画素描

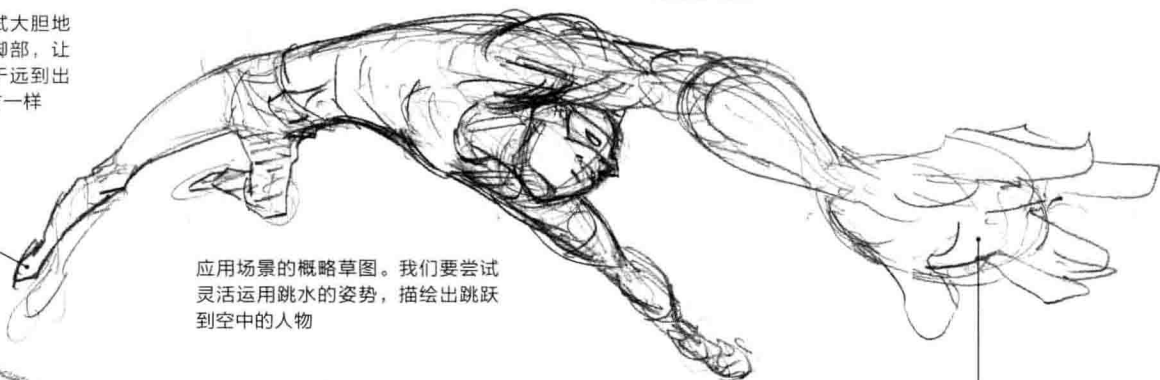
将脑海中组建起来的形象描绘到画纸上。我们要通过至今为止用各种不同方法积蓄下来的记忆，来练习如何去描绘人物。



动态素描

为了夸张人物的动作，我们对人物的身体进行了大胆的变形。我们进行这个练习的目的，就是要用综合性的表现力来演绎出魅力十足的人物。

我们可以尝试大胆地缩小人物的脚部，让它就好像位于远到出乎意料的地方一样

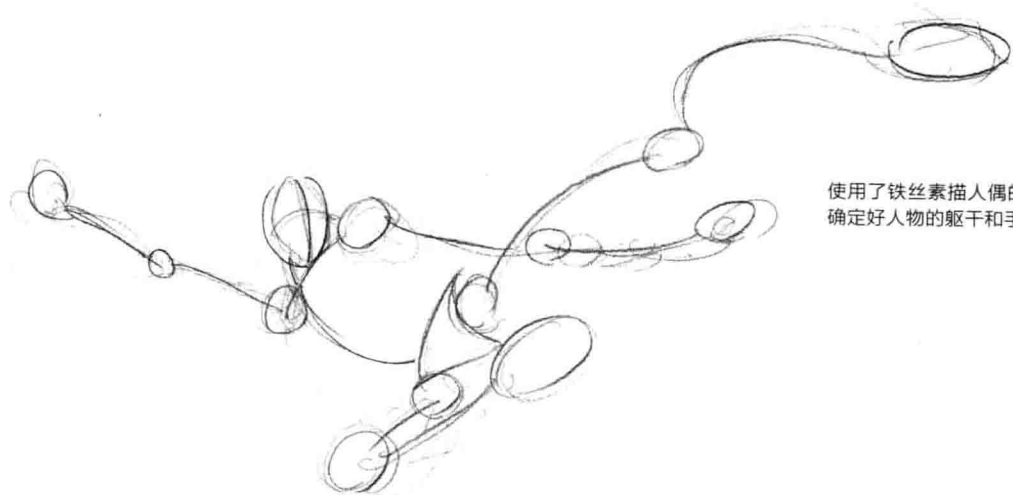


应用场景的概略草图。我们要尝试灵活运用跳水的姿势，描绘出跳跃到空中的人物

要让人物伸出来的手掌看起来很大



动态素描的实践课程 1 飞踢



使用了铁丝素描人偶的草稿。我们要确定好人物的躯干和手脚的位置。

在概略草图中，我们要给分别将人体的各个部分绘制成形，表现他的动作。



在这个漫画素描的例子中，我们描绘了人物夸张抢眼的飞踢场景。如果想要更进一步表现出人物的魄力的话，我们应该对他身体的哪个部分进行变形呢？

进一步弯曲人物的手臂
和腿部，绘制出好像要
飞起来一样的动作

我们要让铁丝素描人偶的手和脚的
部分有极端化的大小差别，也就是
设置成夸张透视的状态。

使用概略草图将纵深和扭
曲描绘出立体感来。

动态素描的飞踢的例子。通过被
描绘得很大的鞋底，以及人物腿
部好像有弹性一样的动作来增加
画面的魄力。

动态素描的实践课程

2 攻击的动作

*从这里开始，我们要介绍通过概略草图来描绘动态素描，然后用描线将素描转化为作品的过程。

通过概略草图来摸索动作的走向。因为人物看起来是从较低的角度逼近过来的感觉，所以我们要采用俯视的视点。



动态素描完成。在这里我们想要表现的是人物扑上来进行攻击的场景。因为在这部分的描绘中，手部是关键点，所以我们可以简化他的脚部。



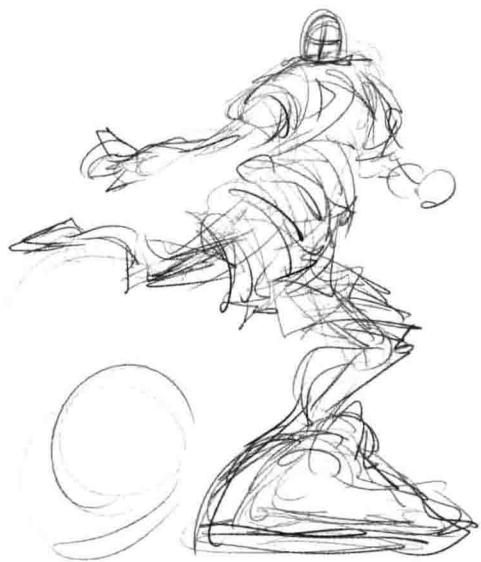
誉清后的作品。

虽然在上一页的动态素描中，人物的左手处于朝下的角度，所以我们描绘了他的手背。但是为了更进一步表现出魄力，我们可以改变人物手掌的姿势，让他好像要一把抓住什么一样展现出扭曲的手掌心。我们还要让人物的右手向后方收缩，让他收紧腋下，表现出将力量注入拳头的样子来。而且让人物收缩右手的话，还可以让他看起来好像是扭动了身体一样。

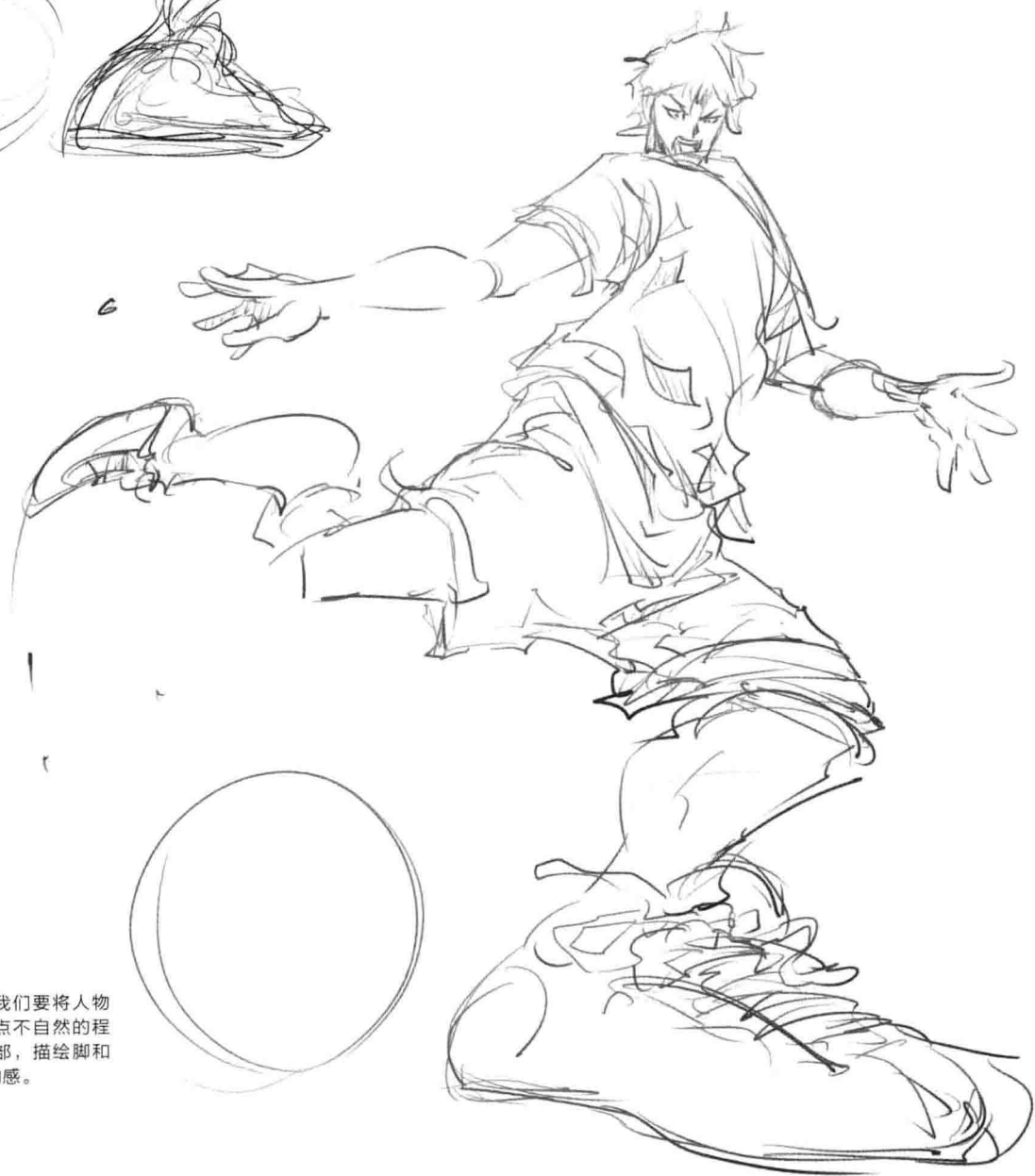
动态素描的实践课程

3

踢球的动作



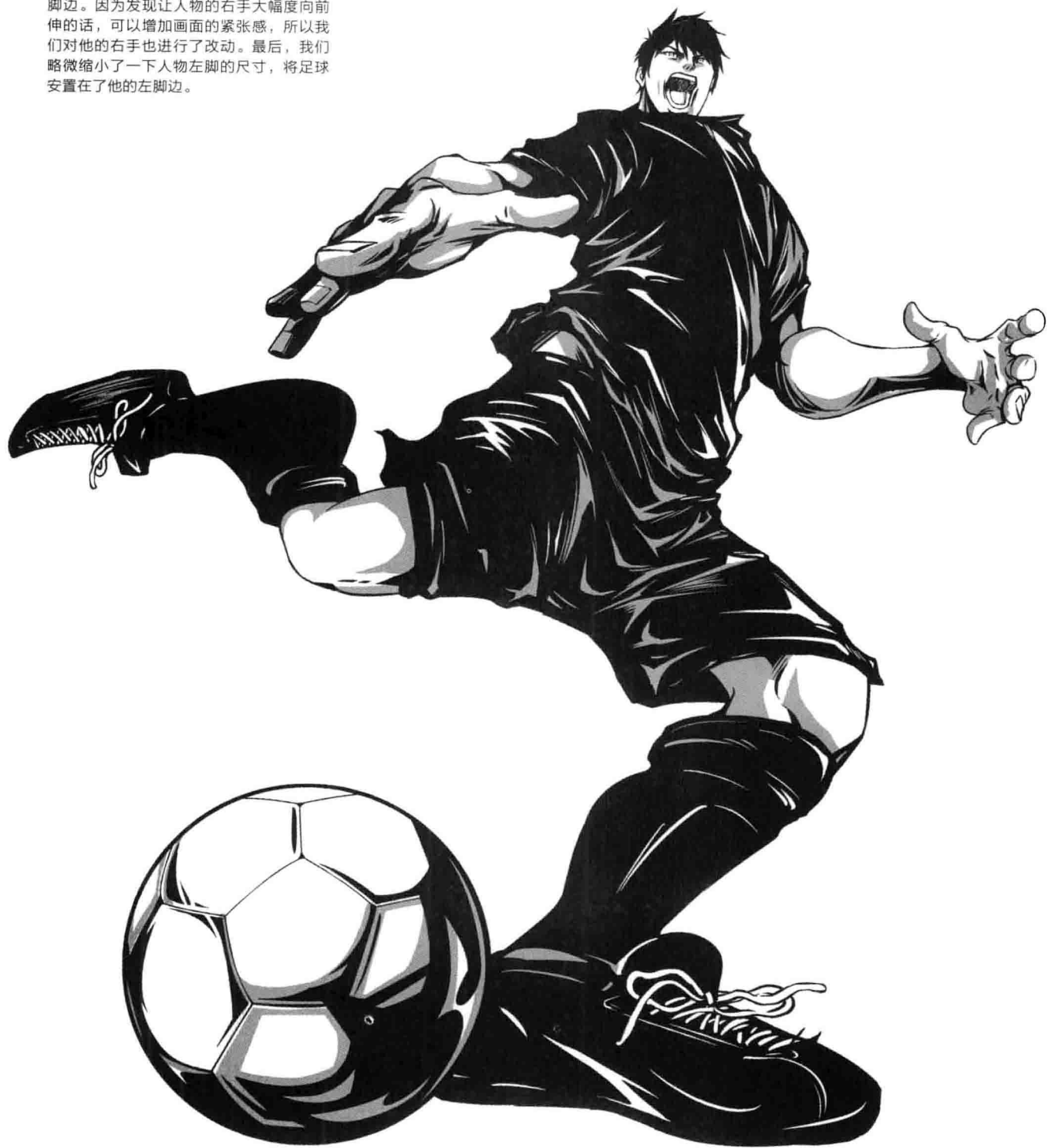
因为我们试图描绘人物踢球的动作，所以在绘制草稿时要把焦点集中在他的脚上，然后放大人物相当于轴足的左腿，缩小他的头部。



动态素描完成。我们要将人物的左脚放大到有点不自然的程度。强调他的脚部，描绘脚和球体碰撞前的跃动感。

誊清后的作品。

我们要对在草图中看起来过于极端的人物左腿进行微调。我们还要给人物的手部也添加上变化，让他手掌心对着足球所在的脚边。因为发现让人物的右手大幅度向前伸的话，可以增加画面的紧张感，所以我们对他的右手也进行了改动。最后，我们略微缩小了一下人物左脚的尺寸，将足球安置在了他的左脚边。



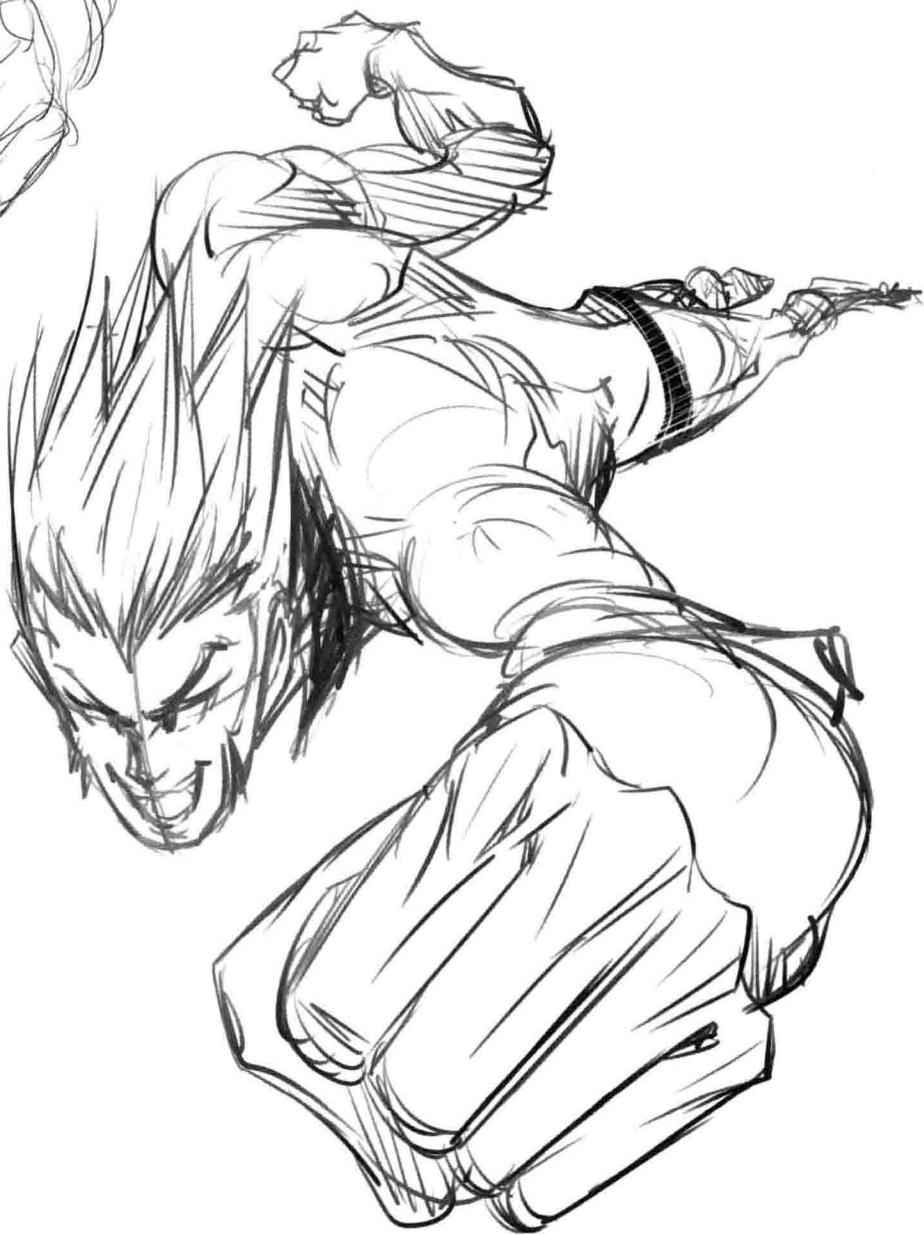
动态素描的实践课程

4

飞起的动作



因为脑海中浮现出的是人物劲头十足地朝着前方前进的感觉，所以在概略草图中，我们要让焦点集中在位于人物身体前面的拳头上，用夸张透视来进行描绘。



动态素描完成。

不光是拳头，人物的脸也是关键的部分。为了让读者可以了解他是什么样的人物，我们要尝试给他的整个身体都添加上“表情”，哪怕只是让读者冒出“他看来自信十足”之类的粗略感想也没关系。所以我们要做的就是给人物加入性格。



誉清后的作品。

我们要调整相当于画面看点的人物的脸孔和拳头的大小。在设计位于人物身体前面的拳头的尺寸时，我们不光要看这个部分，还要将人物的整个身体都纳入视野，充分考虑好比例关系。我们可以一点点地进行缩小或是放大，从众多的可能性中精心挑选出最合适的尺寸。

动态素描的实践课程

5 利用飘拂

就算人物处于静止状态，如果给他的衣服和头发等部分添加上动感，也能让画面拥有跃动感。



用概略草图来描绘人物落地的姿势。让焦点集中在他的手上，确定披风的位置。



动态素描完成。我们要让人物的披风和头发飘拂起来，表现出主人公落到地面时的强有力的身影。



誊清后的作品。我们要让披风的两端都飘拂起来，尝试夸大披风剧烈地随风飘动的感觉。



动态素描完成。
我们要让人物的和服和头发都大幅度飘拂起来，以给这个面对敌人的武士角色增加动感。



通过概略草图来把握好人物持刀迎敌的姿势。



誉清后的作品。
我们要尝试配合人物的好像有生命一样地起伏波动的头发，让他展现出凶暴的表情来。如果将人物的长发分成小绺，让细细的发绺都随风飘动的话，效果会更加出色。我们还要配合武士刀锐利的特征，将和服的细节部分也设计成锐角状态。